

JOC FULL JUST CAUSE VIVA LA REVOLUCION!

LEVEL

**BIOSHOCK
INFINITE**

UP IN THE AIR

**ASSETTO CORSA
TECH PREVIEW**

**STARCraft II
HEART OF THE SWARM**

THIEF 4

WORLD OF TANKS

REVIEW ȘI COD PROMOTIONAL LA PAGINA 82

Preț 15.99 lei



0 1 3 0 4



5948490250909

APRILIE

Contact: Digital Content Distribution, 0747 420 346, info@2000.ro

Pentru ca tu să obții FOTOGRAFII SPECTACULOASE
îți oferim 100 de PAGINI cu și despre fotografie!

CHIP 03-04.2013
fotoworld.chip.ro

FOTO VIDEO

CAUTĂ PACHETUL PROMOTIONAL!
CHIP FOTO-VIDEO
ediția martie-aprilie
se comercializează
și prin pachetul promoțional
revistă + carte:
"Fotografie digitală -
Tehnică și compoziție"
la prețul de 24,98 lei.
ATENȚIE! Accesul este în formatul PDF
PENTRU CĂUTĂ

**Portretul
la genul
feminin**

PORTOFOLIU
Cristina Venedict

Coverstory: Fotografia HDR Practică: Sfaturi foto esențiale
Test: Canon EOS 6D - un full-frame la preț competitiv
Pentax K-5 II | Sony RX1 | Nikon 1 V2 | Tamron SP AF 2,8 17-50 mm

Fidel peisajul imaginii creative

**FOTOGRAFIA DIGITALĂ
TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE**

Sfaturi de fotografiere
Reguli de compoziție
Tehnică și mod de lucru
Perspective inedite
Creativitate în abordarea
subiectelor foto

CHIP KOMPAKT
www.chip.ro

FOTO-VIDEO

Ediția martie-aprilie a revistei **CHIP FOTO-VIDEO** este disponibilă la prețul de 10 lei,
dar o puteți găsi și în pachetul promoțional, alături de cartea
„FOTOGRAFIA DIGITALĂ - TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE”,
la prețul de 24,98 lei, în toate chioșcurile de difuzare
a presei, precum și în magazinele **DOMO** și **F64**
și online, pe www.chip.ro/librarie, www.domo.ro și www.f64.ro

Librăria
CHIP
ONLINE

Cărțile pot fi comandate și online pe www.chip.ro/librarie
sau pot fi achiziționate din magazine, librării sau online:



Acum și în
magazinele
Imedio

DOMO

cărtușești
carte, video, audio, dvd

EMAG

F64

LIBRIS

elefant.ro

Librărie.net

IMEDIO

LEVEL

3 D Media Communications SRL
 Ser. N.D. Cocii Nr.12 500010 Braşov
 Tel: 0268/415158, 0744-754983,
 0723-570511 (număr portat în reţeaua Orange)
 Fax: 0268/415158
 E-mail: level@level.ro
 ISSN: 1582-1498

Editor:

Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:

Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:

Mircea Dumitriu (KIMO) (kimo@level.ro)

Redactori:

Vladimir Golban (colan) (colan@level.ro)

Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Sebastian Bulacu (Locke)

Marin Nicolae (ncv)

Radu Sorop

Ovidiu Mancu (Aidan)

Au mai publicat: ANDY (caricatur)

Grafică şi DTP:

Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Publicitate:

Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:

Cristina Medoia (contabilitate@3dmc.ro)

Emanuela Negura (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:

Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)

Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

George Cimpoi (george.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:

O.P.2, C.P.4, 500530 Braşov
 Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:

0268-415158, 0368-415003
 luni-vineri, orare 13:00-16:30.



LEVEL este membru fondator al
 Biroului Român de Audit al Tirajelor
 (BRAT).



Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audit
 conform Statutului Naţional de Auditare.
 Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare august
 2011 - august 2012), LEVEL are 74.800 cititori/abonaţi

UN LEU PENTRU ATENEU

Surprînşi, nu-i așa? În condiții normale, coperta ar fi trebuit să aparțină jocului BioShock: Infinite, ba chiar avem și o astfel de variantă, dar pe care o veți admira pe alte canale. Însă, așa cum ne-au dovedit-o cei mai recentți ani petrecuți în așa-zisa industrie a presei scrise locale, nu trăim într-o lume normală, iar asta ne-a împins să acceptăm, pentru prima și (sperăm noi) ultima dată, un compromis care va ajuta singura revistă de jocuri românească să meargă ceva mai liniștită mai departe. Consolați-vă cu gândul că nu am ajuns să promovăm imaginea unui șampion anti-mă-treată. Tot e ceva, căci într-o lume normală mi-aș fi dat imediat demisia, oricât de mare mi-ar fi fost dragostea pentru minunea asta de revistă. Vă spun, sincer, că nici n-am fost departe. Așa că iată-mă, văzând în continuare la ziua în care nu vor mai exista „băieți deștepti” în distribuția de

presă românească. Hăhă!

Altfel, BioShock: Infinite ocupă aproape un sfert din revistă, și pe bună dreptate. Este genul de bijuterie pentru care am fi sacrificat bucurii chiar și jumătate, inclusiv coperta spate. Însă Marius mi-a marturisit că s-a autocenzurat sever, altfel ar fi predat un articol de două ori mai mare...

În altă ordine de idei, ne-am scumplit cu un (1) leu. Am ținut noi cât am ținut de preț, dar acum chiar nu se mai poate. Cred că s-au scumplit țigările și litrul de benzină de câte trei ori fiecare de când ne vindem noi pielea cu 15 lei bucata. Facem cam cât un pachet de țigări. Eu zic că nu-i mult. Și e LEVEL, la naiba!

■ KIMO



INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Inmedio

23

KIMO

- 1 BioShock Infinite
- 2 Tribes Ascend
- 3 The Bridge



cioLAN

- 1 BioShock Infinite
- 2 Assetto Corsa
- 3 The Bridge



Marius Ghinea

- 1 BioShock Infinite
- 2 Assetto Corsa
- 3 The Bridge



ncv

- 1 BioShock Infinite
- 2 Zen Pinball 2
- 3 The Bridge



Radu Sorop

- 1 BioShock Infinite
- 2 The Bridge
- 3 The Cave



Aidan

- 1 BioShock Infinite
- 2 StarCraft II HotS
- 3 Tribes Ascend



CUM NOTĂM

În cadrul articolelor din acest ziar, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, reprezentând fișul dat de media notelor acordate pe categoriile: Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Story și Gameplay, cel mai important, impresia personală. Calculul final este cum tot ce corect, am scris, să nu mai înlocuim cuiva tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.



36 Către infinit și mai departe! BIOSHOCK INFINITE



Din nou în umbră

24 THIEF



Vânătoare înșelătoare

56 RESIDENT EVIL 6



10 DESPRE DISCRIMINARE



Diavolul în rochie albastră

50 STARCRAFT II HEART OF THE SWARM



Real preview

30 ASSETTO CORSA

JUST CAUSE™

Agentul CIA Rico Rodriguez le știe limba și are îndemânarea și muschii de rigoare pentru a se lăsa expedit în direcția Insulelor San Esperito, unde să pună capăt zilelor unui guvern corupt până-n măduva oaselor. Odată parașutat, el trebuie să se apuce imediat de treabă, aruncând o grămadă de chestii în aer, asasinând membrii ai guvernului și eliberând sat după sat de sub jugul asupririi. Eliberarea așezărilor nu ține neapărat de misiunea principală, însă oferă o serie de avantaje - Rico nu numai că se poate ascunde prin tufe de coca din curțile țărănilor, scăpând de urmăritori, dar va gasi întotdeauna prin satele respective o mașină, un punct de salvare și grămezi de muniție, ce-ți stau oricând la dispoziție.

Apoi, dacă orarul campaniei principale vi se

pare prea scurt, nu aveți decât să eliberați câte sate vreți și să colindați cât e ziua de lungă prin San Esperito în căutare de misiuni secundare. Sau pur și simplu să cascăți ochii din aer, de la bordul unui elicopter sau avion, admirând peisajul în voie. În acest fel, sunt șanse să prelungeți durata de viață a jocului cu câteva zile. Imaginați-vă un teritoriu care se întinde pe 1000 ridicate la pătrat, și o să vă faceți o idee despre dimensiunile cutiei cu nisip.

Modul de joc este similar celui din GTA, datorită imensității terenului de joacă și a faptului că jucătorul poate fura absolut orice tip de vehicul pentru a se deplasa de colo-colo, inclusiv avioane, bărci cu motor și motocicletă. O să vă placă mai ales cu avionul și elicopterul, controlul acestora fiind simplu și foarte intuitiv. Dar ceea ce face deosebit Just Cause, comparativ cu alte jocuri asemănătoare, sunt cascadoriile, Rico având la dispoziție un stoc interminabil de parașute, ce pot fi deschise într-o multitudine de situații. Chiar și din mașină!

JOC FULL



Eroul nostru nu este nevoit să urmărească la nesfârșit o mașină pentru a-l lichida ocupantul. Este de ajuns să se pună mâna pe o motocicletă, să se apropie de țintă, să deschidă la momentul potrivit parașuta și să lanseze un cârlig, care îl va ajuta apoi să ajungă deasupra mașinii în cauză. Ajuns pe capotă, nu mai are de îndeplinit decât o simplă formalitate: deschide o ușă, intră în mașină, trage de volan spre prăpastie, sare afară, deschide o nouă parașută, iar apoi admiră explozia tinichelei din aer. La fel, în loc să intre pe poarta principală a unei baze inamice și să treacă tot ce mișcă prin foc și sabie, se poate parașuta exact în locul care îl interesează. Poate sări dintr-o barcă în alta, dintr-o mașină în alta și chiar dintr-un avion în altul, în plin zbor. Să-nceapă distracția!

WORLD OF WARPLANES

CLOSED BETA GIVEAWAY

EVENIMENT

06 EAST EUROPEAN COMIC CON

CULTURA GAMERISTICA

10 DESPRE DISCRIMINARE... OARE?

20 SIMPLIFY XI

PREVIEW

34 THIEF

30 ASSETTO CORSA TECH PREVIEW

REVIEW

38 BIOSHOCK: INFINITE

30 STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM

56 RESIDENT EVIL 6

61 THE CAVE

62 TRIBES: ASCEND GOTY

65 THE CRITTER CHRONICLES

66 THE BRIDGE

68 SPECIAL FORCES TEAM X

71 RUSH BROS

72 ZEN PINBALL 2

78 THE SHOWDOWN EFFECT

INDIE

81 STARSEED PILGRIM

FREE2PLAY

82 WORLD OF TANKS 8.4

LOAD

86 RAID OVER MOSCOW

HOBBY

88 CITY OF HORROR

HARDWARE

92 LOGITECH G710+

94 ROCCAT KONE+

LIFESTYLE

95 FILME - PREVIEW: SF-URI 2013

96 NEXT ISSUE

97 COPERTA DVD



COMIC CON

East European

WHACK! BONK! KLANG! în București

Dacă ai fi nevoit să vorbesc dintr-un punct de vedere strict personal despre participarea la East European Comic Con, aș începe prin a spune că sunt puține lucrurile cu care mă mândresc ostentativ, dar simt o trufie vecină cu megalomania atunci când cineva îmi admiră colecția Warhammer Monthly sau Inferno. Odată pomit, cu greu mai pot stăvilii descrierile plastice și povestirea scurtele istorioare din spatele fiecărei coperte – lucru pe care KIMO l-a aflat pe pielea lui, la o bere sorbită pe un frig necruțător. Benzile desenate reprezintă o bună bucată din suma elementelor de cultură ce mi-au ghidat pașii pe șerpuitul curs al dezvoltării personale, proces încă nefinalizat. Cu toate acestea, încerc să compensez condiția de „carne proaspătă” din redacție și lipsa de experiență cu un entuziasm juvenil, tipic începătorilor. Așadar, înțelegeți de ce prima ediție

East European Comic Con, desfășurată la București în perioada 30-31 martie, a reușit să mă însuflețească pe-te măsură: benzi desenate, cosplay, un strop de gaming și posibilitatea de a cunoaște oameni incredibili – oameni pentru care aceste forme de artă și cultură sunt un stil de viață, nu doar o activitate de ardere a unor ore libere, rămase de prisos într-o seară ploioasă de luni. Am fost acolo, în miezul problemei, dimpreună cu Our Great and Supreme Arch-Leader KIMO (titlu la care Kim Jong-un încă mai speră), și credeți-ne – a fost KAPOW!

Pe la noi, prin Estul Sălbatic

Aducerea Comic Con-ului pe meleagurile carpatodanubiano-pontice a fost o decizie de maximă inspirație, căci o generație avidă după asemenea forme de expresie a identității – ce absorbse asemenea unui burete secătuit



it once manifestare culturală originală – merita un astfel de eveniment. Niciodată nu e prea târziu, așa cum au demonstrat interesul ridicat din partea publicului și numărul mare de participanți. Timp de două zile, Palatul Național al Copiilor a fost gazda unei menagerii de personaje grozave, aduse la viață de fani prin cosplaying, dar și locul unde iubitorii benzilor desenate au avut ocazia să-și întâlnească artiștii preferați. Prin definiție, Comic Con este un eveniment cosmopolit, al cărui principal element liant a fost dintotdeauna exprimarea lipsită de constrângeri a pasiunii pentru anime, filme, benzi desenate, jocuri și, desigur, pentru eroii acestora. Mărturisesc că am rămas surprins de numărul mare al celor prezenți, deși refuz să le acord organizatorilor „dreptul uluirii”. Din nefericire, spațiul oferit de sălile Palatului Copiilor a fost insuficient pentru desfășurarea în condiții optime a unui eveniment de o asemenea amploare – nu ai cum să te aștepti la altceva atunci când introduci în titlu cuvintele „East” și „European”. Comic Con nu este o expoziție obscură a Muzeului Cimentului din San Sebastian, ci una dintre cele mai populare întruniri dedicate culturii pop. Nici urmă de ventilație, înghesușala depășind o limită tolerabilă încă de la primele ore, când numărul participanților se putea exprima deja în mil. După puțin timp petrecut în busculadă, aerul aproape irepirabil ne-a împins afară, scările de la intrare transformându-se rapid într-o zonă de socializare mult mai destinsă decât interiorul. Nu vrem să fim răutăcioși, departe de noi această intenție, dar o planificare mai bună a locației în



Who ya gonna call? GHOSTBUSTERS!



Doragon Boru? Doragon Borul



Eh, măcar puștii învață de la cei mai buni.



Sincer, îi compătimesc pe cei care nu au avut ocazia să participe la Comic Con...



Homestuck, o gașcă foarte simpatică și veselă

grup de cosplayeri maghiari, al căror Main Panel event a fost nu doar spectaculos, ci și informativ. După o luptă intensă între Darth Maul, Anakin și cel mai haios Colonial Marinell, aceștia au discutat despre ce înseamnă cosplaying-ul în Ungaria și ce presupune o viață dedicată unui asemenea hobby. Am avut ocazia să privim puțin dincolo de costumele incredibile, lucrate manual până la cel mai mic detaliu. Între public și cei de pe scenă s-a stabilit o conexiune intimă, susținută de comunicarea liberă, atmosfera amabilă și spiritul glumeț, întreținut de Johan Rasmus aka Shookie. Speaking of Shookie, tipul

ani viitori nu strică. Altfel, East European Comic Con s-a desfășurat în cele mai bune condiții, diversitatea standurilor și activităților desfășurate în cadrul evenimentului ridicându-se la nivelul calitativ impus de varianta internațională, iar noi suntem mândri de participarea revistei LEVEL în calitate de partener media în cadrul primei ediții.

Cosplay mioritic și multă culoare

Unde altundeva puteai să te întâlnești cu Doctor Who și Wolverine, încheiați într-un schimb de priviri

amenințătoare, sau cu Ezio pozând lângă un Jedi? Un con fără cosplay e lipsit de elementul fun, însă o sumedenie de costume îndrăznețe și foarte simpatice s-au perindat prin fața noastră, dovedind că spiritul ludic nonconformist are rădăcini puternice și pe ale noastre plaiuri mioritice. Am încercat să surprindem în fotografii cele mai interesante personificări de supereroi, personaje anime sau protagoniști din universul jocurilor video – ba chiar am reușit să schimbăm câteva vorbe cu fiecare cosplayer în parte. Una din surprizele plăcute, desfășurată duminică în main hall, a fost prezența unui

este un cosplayer norvegian, renumit pentru felul trăsnet în care intră în pielea personajului său. Rasmus a făcut o treabă minunată din postura de gazdă, deși numele românesc i-au dat mult de furcă, spre amuzamentul celor prezenți. Am admirat munca investită în reproducerea echipamentului de Stalker sau atenția acordată detaliilor costumului hazmat, purtat de un Gordon Freeman foarte reușit, apoi ne-am tras în chip cu toate domnișoarele prezente, costumate în personaje anime vinând de la bad-ass la sexy. Concursul de cosplaying, desfășurat în ambele zile, nu a reușit să adune prea



Ooooo, dar ce personaje minunate avem noi aici?



Asasini și Jedi, desigur!

Un Colonial Marine mai bad-ass decât prevede legea

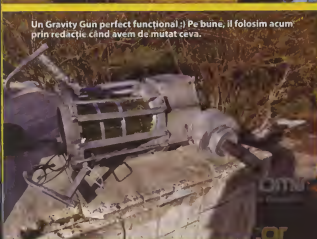


Mărușescu și maestrul Puiu Manu

Zonă amenajată pentru board gameri și dragostea vietiilor

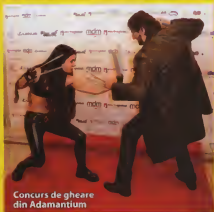


Un Gravity Gun perfect funcțional! Pe bune, îl folosim acum prin redacție când avem de mutat ceva.



mulți curajoși dispuși să-și interpreteze personajele întruchipate pe scenă, dar momentele prezentate au fost amuzante și puternic ancorate în spiritul distractiv contagios, caracteristic evenimentului. În lobby atmosfera prietenească a fost în permanență la cote maxime, de parcă toți cei veniți făceau parte dintr-o singură mare familie. În fond, unul dintre scopurile principale ale evenimentelor de această natură este tocmai facilitarea unei coeziuni spontane între oamenii cu pasiuni comune, răspândiți prin toate colțurile lumii – în cazul de față, cu precădere Europa de Est. Tot aici, iubitorii de artă grafică au avut ocazia să comunice nemijlocit cu artiștii

preferați despre benzi desenate îndrăgite și, de asemenea, să viziteze standurile expoanților comerciali. Pentru un comic geek, mișcările de figurine și artwork-uri scoase la vânzare erau împlinirea unui vis, ținând cont de faptul că prețurile s-au încălzit în limite mai mult decât acceptabile. Standul celor de la Harap Alb Continuă a atras – așa cum era de așteptat – foarte multă atenție, reiterearea basmului scris de Ion Creangă sub forma unui comic cu apariție lunară bucurându-se de un succes fenomenal. O onoare deosebită a fost și conversația cu ilustratorul grafician și realizator de benzi desenate Puiu Manu, al cărui album „Sarabandă în Goful Aden” este reprezentativ pentru stilul artistic românesc clasic de BD, axat pe o dinamică precisă, realistă, a mișcărilor și realizat cu ajutorul pensulei. East European Comic Con nu a dus lipsă de invitați importanți, actorul John Rhys-Davies din trilogia „The Lord of the Rings” și Finn Jones, actorul care interpretează rolul lui Loras



Concurs de gheare din Adamantium

Tyrell din celebrul serial Game of Thrones, susținând Main Panel-uri în prima și cea de-a doua zi a convenției, spre deliciul multor fani înfocați.

Pentru cei ce vor să joace

Iubitorii de jocuri au fost răsfățați cu două săli speciale, destinate activităților ludice. Gamenii s-au putut delecta cu un campionat de League of Legends, susținut de ESL România, dar punctul focal a fost zona dedicată board gaming-ului. Principali distribuitori autohtoni și-au expus produsele, permițându-le celor prezenți să își demonstreze talentul strategic (sau norocul, după caz)



Vecinii maghiari ne-au încântat cu fet... costumele lor unice. Ahem!



Darth Maul și Shookie, purtând o conversația casual pe scenă

În cadrul unor sesiuni de joacă libere. Eu m-am lăsat cu-prins repede de euforie, în fața unor armate superb picate de la standul Games Workshop. Însă Kimo părea să fie în temă cu lumea acestor jocuri, de care eu mărturisesc că m-am distanțat cam mult în ultima vreme, spre rușinea mea. Ne-am îndreptat apoi spre sectorul oferit expozanților de componente hardware și gadget-uri, aflat în imediata apropiere a unui minicar cu mult iced coffee. Aici ne-am reîntâlnit cu băieții de la Gameleon, a căror platformă de dezvoltare open source a evoluat vizibil între timp, mai multe detalii urmând să apară în viitorul nu foarte îndepărtat și prin paginile revistei. În rest, gaming, gameri, cosplaying, cosplayeri, dar și o tonă de voce bună. Pentru o prima ediție, East European Comic Con a fost o convenție extraordinară, un eveniment special dedicat pasionaților de cultură alternativă. Bucureștii s-a dovedit un oraș gazdă plăcut, iar organizatorii au investit toate resursele disponibile pentru a oferi publicului participant o experiență unică, pe întreg



Linko a vrut o poză cu KIMO...

parcursul celor două zile. În cifre, doar sâmbătă, 30 martie, 3661 de participanți cu bilete, 327 de participanți cu invitații și 80 de jurnaliști au fost prezenți la Comic Con. Totuși, climatul evenimentului a venit duminică, când 4289 de participanți cu bilete, 368 de participanți cu invitații și peste 100 de jurnaliști au trecut pragul Palatului Copiilor. Adăugați cei 150 de oameni din staff și peste 120 de expozanți, pentru o imagine completă. Cu alte cuvinte, „East European Comic Con was a BLAST!” Așteptăm cu nerăbdare ediția de anul viitor! ▶ **Aidan**





DESPRE DISCRIMINARE...OARE?

Sexismul își arată colții

Numim sexism, discriminare sexuală, atitudinile și prejudecățile care duc la o defavorizare (discriminare) a unuia dintre sexe față de celălalt. Exemplele pot pleca de la metodele de angajare, care pot fi părtinoare față de femei sau bărbați, în funcție de specificul slujbei, și pot continua până la cazuri extreme, încă practicabile în anumite țări, în care femeile sunt omorâte cu pietre dacă își pierd virginitatea înainte

de căsătorie sau dacă își înșală soții. Dacă ne luăm după Wikipedia, aceste atitudini își trag seva din stereotipurile formate de-a lungul timpului, odată cu împărțirea activităților între bărbați și femei, și pot include convingerea, conștientă sau nu, cum că unul dintre sexe este superior celuilalt. De fapt, unii cercetători cred că această „boală” a omenirii a apărut odată cu adoptarea agnecului și că înainte femeile erau considerate egale băr-

baților. În timp, discriminarea sexuală a ajuns să aibă zeci de forme, unele mai subtile, altele mai puțin subtile, și face ochi inclusiv în industria jocurilor. O industrie, până de curând, condusă aproape în totalitate de bărbați. Bărbați care-și gândeau/gândesc produsele ca pentru alți bărbați, adolescenți și băieți.

Într-un astfel de ecosistem e normal ca în 99 la sută din cazuri discriminată să fie femeile. În plus, jocurile au devenit în viața multora dintre noi la fel de banale ca un film, iar aceste probleme au ajuns să fie, logic, mult mai vizibile. Cu atât mai mult cu cât din ce în ce mai multe reprezentante ale sexului frumos încep să îndrăgească jocurile sau încearcă o carieră în acest domeniu. În State, de exemplu, 70% din populație se joacă jocuri electronice, iar nu mai puțin de 47% dintre cei care se joacă sunt doamne sau domnișoare. Subiectul este unul deosebit de interesant și, precum în cazul celui din numărul trecut, găsim că e important să-l comentăm și să-l conștientizăm. Cu toate acestea, specialiștii aici de față îmi pare cel mai greu pe care l-am încercat până acum. De fapt, l-am și pomic de vreo 5 ori și de fiecare dată am renunțat. Gândurile mele, când vine vorba de sexism și jocuri, chiar și acum după ce am citit mult despre subiect, tot nu sunt formate. Nu am o părere clară asupra subiectului, nu știu unde să trag linia și mă las ușor convins când de o parte, când de cealaltă. Să luăm ca exemplu figura 1, ca la școală. O imagine pe care am furat-o cu nesimțire de pe Kotaku, dintr-un articol care încerca să ne învețe când un joc este discriminatoriu și când nu. Înțeleg ce vor să spună, un joc în care armurile arată



normal în cazul bărbaților, dar, în cazul femeilor, oricum le-ai echipa, armurile le fac să arate ca niște amazone, obiectivează (din lipsa unui alt cuvânt) sexul frumos, pentru plăcerea vizuală a bărbaților. Ba mai mult, de cele mai multe ori, aceste amazone se și mișcă voluptuos și aleg poziții insinuante. E cât se poate de normal ca doamnele de lângă noi să se simtă insultate când pomesc un astfel de joc. Și, lăsând la o parte sexismul, găsim oricum prostească decizia ca o armură, de orice tip, să nu acopere întreg corpul, cu atât mai mult dacă jocul se vrea un realist. Acum un an, când, spre rușinea mea, subiectul nu mă interesa cătuși de puțin, nu am avut nimic de comentat la adresa cuplului 2, dar, chiar și atunci, în momentul în care am privit la al treilea cuplu, am stat un pic în dubiu. Deci, dacă reprezentanții ambelor sexe sunt la fel de dezbrăcați, mai știți, poate așa trăiesc oamenii din lumea inventată de dezvoltatorul jocului, atunci jocul nu este sexist? Ceva îmi spunea că nu este chiar așa, dar la acea vreme nu eram în stare să identific exact ce era în neregulă. Bineînțeles că cei care s-au luptat o viață întreagă cu astfel de probleme au început să comenteze și în scurt timp am ajuns să baletez între cele trei tabere... Chiar dacă femeile sunt mai sexuale în jocurile zilelor noastre, asta nu înseamnă că aceste jocuri sunt sexiste. Foarte rare sunt cazurile în care, într-un joc, un avatar femeie nu poate face exact ce poate face partea masculină. Adevărat, îmi spun. „Aș putea spune că și exemplul cu numărul 3 este sexist, pentru că în majoritatea cazurilor masculii dezbrăcați din jocuri sunt creați tot cu audiența bărbătească în minte. Sunt bărbați, sunt musculoși, sunt eroi. Exemple de cum societatea consideră că un bărbat ar trebui să fie. Momentele în care aceste modele încearcă să vândă sexualitate sunt ca și inexistente.” Uite că nu m-am gândit așa până acum și nu pot să nu le dau dreptate. Totuși, de cele mai multe ori, tabăra care-mi place cel mai mult este cea care încearcă să înțeleagă ambele părți, oamenilor cu bun simț. Ei sunt de părere că am ajuns să aruncăm acest cuvânt, sexism, mult prea ușor în orice situație și discuție. „Dacă jocurile sunt artă, dacă cel care le-a făcut așa și-a imaginat universurile lor, de ce să aruncăm cu pietre, nu putem pur și simplu să trecem mai departe? Am ajuns să fim prea sensibili.”

Sunt eclectic și ofensat!

Dacă ce ați citit mai sus vi se pare un pic exagerat... ei bine, vă dau oarecum dreptate. Ca români găsim că e destul de greu să ne identificăm perfect cu cei care comentează cu foc despre aceste probleme, și asta pentru că România stă mai bine (oare!) la acest capitol decât alte state civilizate. Cu cât am întrebat mai mult, cu cât am învățat mai mult despre societatea americană (a se înțelege SUA-deză), adică locul de unde vin majoritatea celor care comentează pro sau contra asupra discriminării sexuale, pe orice palier, nu numai când vine vorba de jocuri, cu atât am realizat că și din acest punct de vedere societatea lor este foarte bolnavă. Dacă vă place serialul *Justified*, presupun că v-ați întrebat de multe ori dacă într-adevăr viața este atât de dură în acele zone. Ei bine, toți americanii cu care lucrez și care provin din partea de sud a țării mi-au confirmat că DA, în multe locuri așa se trăiește în mediul rural. *Justified* este

foarte aproape de adevăr, când vine vorba de sălbăticia și puterea oamenilor de acolo, dar uită să prezinte câteva părți urâte. Femeile sunt considerate încă de mulți dintre bărbații din sud (dar nu numai) inferioare, bune de stat la cratiță, de crescut copii și avut grijă de casă. Nu spun că nu sunt puternice, ba din contră, dar gândurile, donțele și personalitatea le sunt strivite sistematic de cei care au aceste prejudecăți. Bineînțeles că cele care reușesc să lăsa din această lume încep să lupte să schimbe ceva și devin foarte sensibile în fața oricărei vorbe sau gest cu adevărat discriminativ sau, în timp ce multe alte femei li se alătură din (cel puțin) empatie. Așa se face că în partea de nord a țării, și mai ales în orașele mari, moderne, bogate, curentul numit feminism, care luptă pentru drepturile femeii, a devenit unul foarte puternic. Acest lucru, cuplat cu faptul că americanii de aici tind să se dea în judecată pentru te miri ce, a creat o altă problemă: în anumite medii oamenii au ajuns să fie ofențați din orice, toți sunt niște sensibili. Cu sinceritate vă spun că la serviciu am ajuns să mă feresc a face orice fel de remarcă. Ceva de genul: „your dress is very nice” este un mare NU, pentru că nu știți niciodată cum vor interpreta ce spui, chit că tu doar vrei să-i faci cuiva ziua mai bună. Ba mai mult, de frica unor procese costisitoare, companiile mari au ajuns să facă presiuni ca angajații să nu discute nimic personal între ei, să nu manifeste afecțiune unul față de celălalt și așa mai departe. Ca să mai dau un exemplu, până de curând nu am realizat că pot testa cu un banc gradul de toleranță al persoanei din fața mea. Nu m-am gândit niciodată că de importante sunt glumele, până în momentul în care am încercat câteva light și câțiva nu au râs, pe principiu că, dacă faci mișto de anumite probleme, le trivializezi. Băi, mă lași... acum și eu sunt ofensat. Bineînțeles că sunt și mulți care te laudă de o parte, te roagă să le mai spui câteva și răd înăundu-se de bucurie. De fapt, mai mult de jumătate dintre ei iubesc umorul negru românesc (negru după ei, normal, spre ușor, după noi) și nu se mai satură. Aceste exemple subliniază perfect (cred) felul în care societatea americană s-a încorsetat și de ce discuțiile despre sexism sunt la ei cât se poate de normale și aprinse. Cum-necum, am ajuns să cred că, în acest punct de vedere, la noi comunismul a avut un efect benefic, pentru că ne-a impregnat ideea că suntem cu toții egali.

Da



Nu



Nu



Bineînțeles că și la noi există misogini și violență domestică, așa cum există peste tot, dar eu spun că ne putem mândri cu o societate care stimează și lasă sexul frumos să facă absolut tot ce-i trece prin cap. Comunismul nu este însă singurul mecanism care a dus la această stare de fapt. Eu spun că România stă bine din acest punct de vedere și pentru că majoritatea copiilor sunt (încă) crescuți în familii extinse și implicit au constant lângă ei femei. O bunică, poate chiar două, o mamă și, dacă sunt cu adevărat norocoși, chiar și o soră. Chiar dacă doar subliminal, pentru mulți dintre noi, aceste femei sunt eroine. Știm prin ce greutăți au trecut, știm că pot face orice își pun în minte și, implicit, știm să le luim. Acesta fiind, cred, și motivul pentru care, pentru unii dintre noi, controlul de mai sus sună a moară stricată. Și poate de aici și dificultatea mea în a trage o concluzie clară asupra subiectului, în a mă identifica cu problemele acestor oameni. Relativ la România, aceasta este însă părerea mea obtuză și personală, impusă de percepția mea asupra lucrurilor, determinată de propria mea viziune, de nivelul meu social și de oamenii cu care m-am înconjurat. Am adăugat în căsuța alăturată o părere total opusă, venită din partea cuiva mult mai în măsură să comenteze asupra acestor probleme.

CEALALTĂ FAȚĂ A ROMÂNIEI

Că niciodată, în momentul în care am trimis articolul de față la corector, Mădălina, o bună prietenă, care m-a ajutat dintotdeauna din acest punct de vedere, a ținut să adauge următoarele: „Părerea mea (dictată la fel, de experiențele mele personale, dar și de ale femeilor din jurul meu) este că România, în ansamblul ei, este o țară în care discriminarea sexuală este extrem de răspândită, la orice nivel, dar este considerată normală. Iată de ce mulți nici nu consideră că ar fi ceva ciudat. Așa a fost de când lumea. Nu vorbesc doar de București sau de marile orașe, unde poate situația este un pic mai roz (dar doar în cazul unor categorii anume: tineri, intelectuali sau, oricum, cu facultate etc.), ci în general de toată țara, în care mi se pare că situația este dramatică. Problema pare a fi mult mai puțin prezentă pentru că la noi ea nu este combătută în mod activ. Discriminarea este acceptată atât de majoritatea femeilor, cât și de majoritatea bărbaților. Nici nu îți dai seama că ea există. Nu sunt de acord cu niciunul dintre exemplele pe care le-ai folosit. Violența domestică este foarte răspândită, femeile sunt cele care se ocupă de aproape toate aspectele legate de îngrijirea casei și a familiei (copii, bunici), femeile tinere sunt discriminate la angajare de teamă că vor rămâne însărcinate, sunt puține femei în posturi de conducere, inclusiv și mai ales în politică. Și multe altele.”

Nou design! Cu până la 45% mai puține accidente!



Să revenim însă la jocuri. Când se păstrează în limba bulgară simțul, îmi plac discuțiile de gen și le găsesc, mă repet, importante. E ca și cum m-aș uita în direct la un Ally McBeal, Boston Legal sau The Good Wife, toate seriale pe care vi le recomand și din care sunt multe de învățat. Așa se face că pot reveni a doua zi și mă pot suci din nou. În momentul în care găsesc o contră de genul: „OK, sunt de acord că nu ar trebui să impunem creatorilor cum să-și construiască lumile, dar ce se întâmplă când producătorul (sau oricine altcineva cu putere de decizie) vine și cere versiuni mai voluptuoase ale eroinelor pe principiul că sexul vinde?” După care îmi rezerv din nou dreptul de a mă răzgândi când, a treia zi, prind altă contră: „Eu nu prea înțeleg de ce doamnele se răzvrătesc împotriva acestor personaje. Da, poate majoritatea bărbaților aleg inițial un astfel de avatar, pentru că sunt frumoase, sexy

sau preferă să se uite la un fund de femeie în timp ce se joacă, dar în timp ei ajung să se identifice cu aceste personaje și chiar le ridică la rang de eroine. Nu e acesta un lucru de zece de ori mai benefic decât faptul că inițial (poate) le-au privit ca pe niște jucării sexuale?” Totul se duce însă dracul când în scenă apar femeile extremiste. Acestea îl au pe NU în gură și văd negru în fața ochilor, oricât de bun sau de prost e argumentul tău. Nu poți să le contrazici, pentru că aduc imediat și în continuu paralele și contre, care au sau nu legătură cu subiectul sau cu jocurile în general, controverse foarte „academice”, care să lase impresia că se spun ele este incontestabil

SHE'S GOT A BODY TO DIE FOR

Reclamă cu tupeu

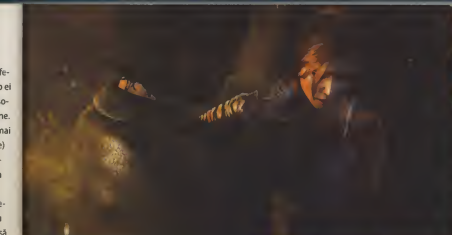


WE DID WARN YOU.



adevărat. Sunt exact echivalentul oamenilor politici de care vă povesteam în numărul trecut și care, în momentul în care încerci să discuți despre arme, încep să urle la tine și să-ți toarne bazoni. Găsesc felul lor de a încerca să convingă pe toată lumea de cât de asuprite sunt femeile insultător atât la adresa inteligenței mele, cât și a tuturor celor care participă la discuție, dar mai ales la adresa femeilor, în general.





Katie Williams și Lara Croft

UI! Am obosit, scuzându-mi, pe două pagini, în capacitatea de a vă prezenta într-un mod coerent situațiile și implicațiile discriminării sexuale în această industrie. Dar nu mă dau bătut. Doar îmi pun coadă între picioare și, cu suzele de rigoare, cum că nu mă pricep mai bine, îi dau înainte și vă prezint câteva dintre cele mai cunoscute incidente din ultima perioadă, plus câteva dintre cele mai interesante concluzii trase de comunitate. Ca bonus, la sfârșit o să descoperiți și un mic interviu, în care sper că Lara, Laura Bularca, să facă puțină lumină prin poveștile și răspunsurile ei legate de acest subiect. Cine altcineva ne-ar putea vorbi mai în cunoștință de cauză despre aceste probleme decât o femeie care a ajuns să lucreze în domeniu?

Dar hai, că am bănănit destul. Și fără alte introduceri încep cu... Katie Williams, jurnalistă și pasionată de jocuri, care, imediat după E3-ul din 2012, eveniment despre care a raportat pentru mai multe site-uri de specialitate, a ieșit în întâmpinarea unui special în care prezenta cum unul dintre angajații alege să prezinte jocurile a dat-o pur și simplu la o parte pentru a-l arăta cum se joacă un FPS, plecând de la convingerea că ea, ca femeie,

sigur nu are habar. Williams s-a așezat la unul dintre calculatoare și a început să admire și să se plimbe prin locația în care se afla, folosind, bineînțeles, mouse-ul și tastele WASD, moment în care PR-ul și-a făcut apariția: „Vă jucați jocuri pe PC?” „Da”, „OK, bine... dar vă jucați și shootere?” Moment în care, din zeci de motive pe care le găsim logice, Williams a întârziat, constemată, să răspundă. Pe una dintre legitiimațiile ei scria mare PC PowerPlay. „Cred că ar fi mai bine să joc eu pentru dumneavoastră”, a continuat PR-ul, moment în care a și tras tastatura și mouse-ul spre el. Așa cum vă și imaginați, articolul a făcut repede înconjurul Internetului și personajul de mai sus a fost înfățișat copios. Pe bună dreptate, așa spune eu. Nu ar trebui să reacționezi așa, oricine ar fi persoana din fața ta și oricât de prost ar juca. Bineînțeles, putem să-l scuzăm, pe motiv că era stresat de timp și încerca să prezinte cât mai mult, cât mai multor persoane. Sau că na, ne știm cum suntem noi,ăștia iubitorii de jocuri și tehnologie, odată și odată



tot o să o dăm în bară în fața unei domnițe (vedeți, alte prejudecăți). Sau, cum au mai subliniat și alții, dacă era unul dintre dezvoltatori, poate era foarte protector cu copilul lui. Oricum am da-o însă, articolul subliniază ce știam deja, există multe preconcepții legate de cât de mult știu sau sunt în stare doamnele să joace. Ce m-a surprins a fost însă reacția majoritară a comunității, una tipic românească, în sensul că foarte mulți i-au reproșat lui Williams că nu a reacționat. Și spun tipic românească pentru că, într-adevăr, pot să-mi imaginez cum cele câteva române (vedeți, sunt sexist, pe care le cunosc și care se joacă, ar fi rezolvat această problemă: cu o singură uitătură. Moment în care reprezentatul companiei cu pricina ar fi înțeles cu siguranță că este în pericol.

Tot la E3-ul din 2012, Jason Schreier l-a intervievat pe Ron Rosenberg, producător executiv al recent lansatului Tomb Raider. Rosenberg explica cum în această aventură, în care o să descoperim prin ce a trebuit să treacă Lara pentru a deveni femeia puternică și neînfricată pe care o știm, o să ajungem să ținem la ea și o să dorim să o protejăm în fața pericolelor. Tocmai pentru că e mai umană, mai reală. Duse sunt vremurile când arăta ca o păpușă gonflabilă. (Lara). Se transformă literalmente din zero(lu) în erou... I clădim personalitatea pas cu pas și, exact când va deveni mai încrezătoare, o demolăm la loc! În noul Tomb Raider, Lara Croft va suferi. Prietena ei cea mai bună va fi răpită. Va fi luată prizonieră de sălbăticiile insulei. Și apoi, aceștia vor încerca să o violeze... O vom transforma într-un animal încoțit. Un mare pas în evoluția ei: va fi forțată să lupte sau să moară!

Sincer vă spun că, inițial, aceste vorbe, cuplate cu filmulețul de prezentare, m-au făcut să exclam un mare „Oau!” După ce am citit însă câteva ore mai târziu ce s-a discutat la adresa celor spuse de producător, am început să-mi schimb părerea. „Deci tot ce pățește Lara, pățește pentru că numai așa putem ajunge să ținem la ea?” „De ce e nevoie ca o femeie să treacă prin atâtea, inclusiv un atentat de viol, pentru a deveni puternică?” Chiar așa, de ce majoritatea masculilor jocurilor noastre sunt lăsați să





Sunt deja convins, va fi de milioane jocul ăsta!



devin eroi peste noapte, dar în cazul eroinelor acest lucru e imposibil? Mai rar m-am înflăcărat atât de tare în urma unui subiect, dar cu cât reciteam declarațiile domnului Rosenberg, cu atât mi se îngroșea privirea. Înțeleg ce au dorit să facă și înțeleg și că multe dintre acuzațiile sexiste sunt exagerate, răspunsurile sunt luate dintr-un context mai mare, ba mai mult, sunt convins că o să joc jocuri și o să realizez că Lara nu e nici pe departe neajutorată sau vreo scilfosită, dar, în același timp, nici nu vreau să trebuia să suferă pentru a deveni simbolul care e acum. Ce au creat aici îmi pare jignitor, mai ales dacă ei consideră că numai în acest fel, noi, jucătorii, putem ajunge să ne pese de o eroină. Trei săptămâni mai târziu, Karl Stewart, Global Brand Director (nu știu sincer cum s-ar traduce în română) al Crystal Dynamics, a revenit și a ținut să precizeze că termenul viol nu face parte

din vocabularul companiei – ca și cum asta ar fi fost adevărata problemă – , iar ce a declarat Ron Rosenberg este doar părerea lui personală. Ce se întâmplă în acea secvență este doar o situație patologică. Pe principiul nu voia să o violeze, o căuta de căpușe... Steward a mai dorit să clarifice și faptul că Rosenberg se referea la felul în care a reacționat grupul de test, când a spus că jucătorii vor dori să o protejeze pe Lara, și că în niciun caz nu vor să se spună sau să ne impună cum sau ce să simțim față de avatarul nostru.

#1reasonwhy și Tropes Vs. Women

Să trecem însă la lucruri mai serioase. În noiembrie 2012, Luke Crane, Specialistul de Proiect, în cadrul categoriei jocuri a Kickstarter, deci una dintre persoanele

care decid dacă proiectele sunt eligibile sau nu, a cîrîp (Tweet): „De ce sunt atât de puține doamne creatoare de jocuri?” Crane, deși avea peste 1600 de urmăritori, nu se aștepta ca întrebarea lui să aibă vreun impact. Însă, în momentul în care Filamena Young, o scriitoare de ficțiune, dar și de tabletop-uri și jocuri, a răspuns și a adăugat și tag-ul numit #1reasonwhy (un motiv pentru care), discuția a luat foc și a generat o dezbateră de-a lungul și de-a latul industriei. În acest moment, în Statele Unite doar 11.5% din angajații companiilor de jocuri sunt femei, în timp ce în Marea Britanie numărul este chiar mai mic: 6%. Numere care, spun eu, nu pot fi atribuite discriminării. În mare, se întâmplă așa pentru că până de curând puține reprezentante ale sexului frumos și-au dorit o carieră în gaming. Mai supărător găsesc faptul că doamnelor câștigă cu între 10 și 27% mai puțin decât omologii lor masculini. Dar să revin. Răspunsurile au început să curgă și, cel mai important, multe au venit de la persoane care chiar au sau au avut legătură cu industria: (Pentru că), „toate părțile pozitive pe care le-am primit la adresa jocurilor pe care le-am creat antrenau într-un fel sau altul și aluzii sexuale la adresa mea.” (Pentru că), „nu sunt suficiente proiecte AAA care să încerce altceva în afara războiului, sportului, simulatoarelor.” (Pentru că), „m-am săturat să mi se spună că «arta» este singura carieră acceptabilă pentru o femeie în gaming.” (Pentru că), „l-am auzit pe directorul artistic spunând, în timp ce se uita peste CV-uri, că nu au nevoie de mai multe femei, produc prea multe probleme.” Multe dintre doamne au comentat că nu vor să riște să spună ceva, pentru că le e teamă că nu vor mai fi angajate pe viitor. Altele au ținut să sublinieze că prea multe dintre elementele jocurilor actuale sunt proiectate doar pentru a răspunde dorințelor bărbaților heterosexuali (revenim aici, printre altele, la eroinele voluptuoase), iar de fiecare dată când au încercat să explice că nu e normal, au vorbit la pereți. Și așa mai departe. Dacă vă interesează subiectul, cred că sunteți în stare să ghiciți și singuri multe din celelalte de ceuri. Așa cum cred că vă puteți imagina și comentariile masculilor feroce care au început imediat să denigreze răspunsurile de mai sus. Până și bărbații care au luat apărarea doamnelor și-au primit pedeapsa, fiind porecliți „White Knights”, Cavalerii Albi, protectori orbi ai domnițelor în primejdie, lucru de care presupun că o să fiu și eu acuzat după acest special. Dar, dacă tot m-am pornit, continui... și țin să subliniez ce spuneau cavalerii de mai sus: chiar, e nevoie de mai multe doamne în





Gatal M-am răzgândit în ce-i privește pe cei de la Sony.



WARNING

18 INCLUDES CONTENT THAT MAY CAUSE OFFENSE

astăzi industrie, pe toate palierele. Mecanismul de gândire pe care-mi bazez această afirmație este unul simplu, dar, spun eu, valoros. De fiecare dată când persoanele din jurul meu au renunțat la a mai juca ceva, am găsit că e foarte important să întreb ce nu le-a plăcut, care e problema. Răspunsurile fetelor au variat de la unele simple ca „mă enervează că trebuie să ghicesc care uși se pot deschide și care nu”, până la altele mai elaborate ca „nu înțeleg nevoile acestui personaj”. Eu sunt convins că odată cu creșterea numărului femeilor din spatele jocurilor noastre vom primi titluri mai încheiate, mai logice, mai coerente, asta vorbind doar din punctul de vedere al gameplay-ului și fără a aborda story-ul, grafica, umorul. De altfel, pentru a întări ce tocmai am afirmat, puteți citi și tag-urile #Treasonotbe și #Treasonotbe, două dintre rezultatele pozitive ale discuției de mai sus. „De ce sunt atât de puține doamne creatoare de jocuri?”, în care alte doamne spun de ce iubesc să facă jocuri și încearcă să dea sfaturi despre ce și cum trebuie să faci pentru a reuși în această industrie.

Dar problemele nu sunt toate de partea cealaltă a baricadei. Comunitatea noastră etalează un număr imens, înfricoșător chiar, de huliganii (bully), trolli, nesimțitori și misogini. Forumul Level nu a fost nici el iertat. La fel cum nici Anita Sarkeesian, un critic, declarat feminist, de film, carte și mai nou jocuri, nu a fost iertată în momentul în care și-a prezentat proiectul pe Kickstarter – un documentar despre portretizarea femeilor în jocuri, numit Tropes vs. Women. Sarkeesian a fost insultată, amenințată în diferite și înfricoșătoare moduri, contul (canalul) de Youtube i-a fost atacat, pagina cu numele ei de pe Wikipedia a fost modificată și transformată în ceva ce aducea mai mult cu un portal porno, până și pagina de pe Kickstarter a fost hăcuită. Din fericire, Sarkeesian nu a reacționat ca un om normal, care, după o astfel de desfășurare de forțe, probabil ar fi spus că nu mai vrea să albească de-a face cu jocurile, ci a recidivat și a făcut aceste acte de huliganism cât mai vizibile. Dulce răzbumare, a cerut 6.000 de dolari pentru a produce documentarul și a primit în schimb 159.000. După cum spunea și Cliff Bleszinski, director de design (printre multe altele) al seriei Gears of War, adică exact cine nu te-ai fi așteptat, „Dacă vrem ca jocurile video să crească, trebuie să încetăm cu acest huliganism.” Între timp, prima parte a documentarului a și apărut și, deși nu sunt întru totul de acord cu ce spune Sarkeesian, îl găsesc cât se poate de interesant.

Dead Island: Riptide Special Edition și Sony

Închid cu două cazuri mai ușoare, peste care se abate o urmă de sexism, dar nu neapărat unul voit. Dacă o să cumpărați ediția Zombie Bait a lui Dead Island: Riptide (stă să apară, nu?), o să primiți la pachet și trunchiul din imaginea (sper) alăturată... Oare ce om dus cu capul a venit cu această idee? Cine ar vrea la colecție un bust de femeie, decapitat, plin de sânge și fără membre? Cică pictat manual. Deci cineva a trebuit să stea să și împoște toate aceste „figurine”. Nu e de mirare că sunt încă mulți care nu privesc cu seriozitate acest mediu. Bineînțeles că feministele, extremistele, atât au așteptat. Nu cred însă că putem vorbi de discriminare aici, mai ales că acțiunea jocului se petrece pe o insulă unde sunt toate șansele să găsești persoane în bikini. Cred că aici avem de a face cu un caz de bezna minții. Sau mai știți... publicitatea virală și-a făcut datoria, câți dintre cei care vor vedea jocul în rafturi vor ști imediat ce e și pentru că au văzut imaginea alăturată? Repostată și recomentată pe mai toate site-urile de specialitate, inclusiv aici.

Știți care a fost cea mai mare problemă a recentu-

lui eveniment Sony? Cei în care au dezvoltat noul Playstation? Nu, nu faptul că niciunul dintre jocurile prezentate nu au reușit să ne convingă că vrem noua consolă. Nu, nici faptul că încă nu știm cum arată sau dacă o să ruleze jocurile de pe PS3. Nu. Marea problemă a fost faptul că pe scenă nu a existat nicio femeie. Începusem să vă povestesc mai pe la începutul articolului cum că, de cele mai multe ori, feministele, extremistele, mai mult strică. E bine, câteodată, cum e cazul și aici, reușesc să mă facă să înțeleg de ce atât de mulți din comunitatea noastră reacționează... cum reacționează. Pentru că s-au saturat de această atitudine. Sony este una din puținele companii care oferă burse, premii în bani și stagii de pregătire femeilor interesate de industria game-ristică. Și nu de acum, deja din 2008. Faptul că nu a existat nicio femeie pe scenă nu reflectă decât că, până de curând, majoritatea celor care au dorit o carieră pe acest tărâm au fost bărbați, iar în acest moment aceștia sunt „grupul” majoritar în cadrul companiei, nicidecum faptul că Sony nu a avut încredere în abilitățile angajaților lor. Sau, mai știți, poate mă contrazice Lara în cele ce urmează.

► ncv



INTERVIU SEXY'IST CU LAURA (LARA) BULARCA

LEVEL: Povestește-ne despre tine, sunt convins că mulți dintre cititorii revistei știu de unde ai plecat, dar, sunt la fel de convins și de faptul că la fel de mulți nu te cunosc, în timp ce prietenii cu siguranță vor să știe ce ai mai făcut.

Lara: Nu știu câți dintre cititorii Level își mai amintesc de mine, așa că o să încep cu începutul :) Mă numesc Laura Bularca și am început să colaborez cu Level undeva prin 2001, sub pseudonimul (extrem de creativ, știu) Lara. Mi-a fost ușor acest debut, fiindcă pe vremea aceea lucram cu un etaj mai sus de redacția Level, mai exact ca redactor la redacția revistei surori CHIR. În plus, prietenul meu de atunci, acum soțul meu, este Locke. Colaborarea cu Level m-a făcut să îmi conștientizez și ulterior să îmi urmez pasiunea pentru a FACE jocuri. Această s-a născut și definit printr-o serie de articole legate de game development, care m-au pus în poziția să interviuez anumite persoane din industrie, cum ar fi Jason Hayes, lead composer pentru Warcraft și Vanilla WoW, de exemplu, sau Ron Carmel de la 2D Boy (World of Goo) sau El Drijver, pe atunci lead designer The Chronicles of Spellborn (excelent MMO, mare păcat că nu a supraviețuit vremurilor). Așa am ajuns să îmi trimit primul CV pe la studiouri undeva prin 2010, perioadă în care în timpul zilei lucram ca project manager și UX designer la o companie americană de software cu sediul de dezvoltare în Brașov și în timpul nopții scriam pe unde apucam, nu numai la Level. La finalul lui 2010, m-am angajat ca asistent project manager la Fun Labs, un studio bucureștean ce dezvoltă titluri pentru Activision, unde alături de Locke (designer) am dus la bun sfârșit primul nostru joc, Rapala Pro Bass Fishing 2010. Apoi am primit o ofertă la Milano, unde am terminat SBK 2011 (FIM Superbike World Championship) în calitate de game director și senior producer. Când am văzut SBK trecut

de procesele de submission de la Microsoft și Sony (o chestiune extrem de meticuloasă pentru care toată echipa a stat cu suflul la gură vreo două săptămâni), mi-am îndreptat atenția către tărâmurii mai înghețate, mai exact către Suedia, unde se întâmplă o grămadă de treburi foarte interesante legate de domeniul acesta și nu numai (Minecraft, DICE, Massive, EA Easy, plus încă alte o mie de motive chiar mult mai interesante ce își merită propriile articole, altfel acaparez tot numărul acesta :)). Acum lucrez ca producer la SimBin, echipă responsabilă de GTR Evolution, GTR 2, RacePro, Race

Injection, asta ca să enumăr unele dintre cele mai răsunătoare nume de la acest studio. Titlul de care mă ocup este RaceRoom Racing Experience (sau R3E pe scurt), un joc free 2 race proaspăt lansat pe Steam.

LEVEL: Cât de mult se simte presiunea comunității pe umerii unui redactor-colaborator femeie în această industrie?

Lara: Ei bine, deloc. În cei – cât să fie? – vreo 11 ani în care am colaborat cu Level aproape lună de lună și uneori foarte consistent, am primit exact ceea ce

În teste, la Misano





Monza

Pauză de cafea la SimBin



meritam: reacții negative sau foarte negative când am dat-o în bară și aprecieri când am meritat. Niciuna legată de faptul că sunt femeie, sau cel puțin niciuna de care să îmi amintesc. Spre exemplu, niciodată nu mi s-a întâmplat să merg la vreun eveniment public și să îmi sară PR-ul în ajutor, cum i s-a întâmplat lui Katie Williams. Pe de altă parte, în calitate de româncă, nu pot spune că am participat la foarte multe evenimente unde să pot fi expusă la asemenea posibilități. Îmi amintesc însă o situație puțin hilară prin care am trecut la CHIP: participanții la o lansare (nu mai știu care) au primit cadouri, mai exact jurnaliștii bărbăți au primit câte o imprimantă și cele câteva femei redactor (cred că eram singura, de fapt) au primit câte un parfum! Și m-a revoltat în primul rând ideea de cadou și în al doilea rând alegerea de a diferenția între jurnaliști pe criterii de sex.

LEVEL: Care este cea mai plăcută amintire pe care comunitatea ți-a lăsat-o?

Lara: Nu am niciuna. Nici măcar o singură amintire urâtă, din contră, când mă gândesc la anii mei de redactor de jocuri, îmi vin în minte multe, multe amintiri plăcute, multe discuții interesante și mulți prieteni cu care, spre marea mea fericire, încă mai țin legătura. Și acum mă mai uit pe forumul Level din când în când, cu drag și multă nostalgie, deși nu mai recunosc aproape niciun nume de pe acolo. Și când mă uit, mă apucă dorința să scriu din nou, dar sunt conștientă că nu am timp și că am nevoie de mult timp ca să public ceva ce aduce adevărată valoare comunității Level, valoarea pe care cititorii Level o merită. Oh, cu siguranță au mai fost remarci nealocul lor, spuse poate din frustrare, poate din timideitatea care îmi face pe o să spună exact pe dos ceea ce vrea să spună. Unele dintre ele au constituit punctul de plecare al unor prietenii notabile. Altele se poate să fi dat drumul unor discuții interesante, valoroase. Admir oamenii care au curajul să își spună părerea, mai ales în public, pe un forum, oricât de rău le iese. Eu, de exemplu, rareori am curajul acesta și desori mă auto-mustruiască pentru lășitatea asta a mea (culmea, pot publica ani de zile articole, pot scrie fără probleme pentru Gamasutra, dar nu pot răspunde pe un forum!). Faptul că oricine are o voce acum este un mare dar și ar trebui folosit, de preferință, în modul cel mai bun la care ne putem gândi.



Curse amicale, tot la SimBin

LEVEL: Cât de mult te-a afectat? Ai face lucrurile altfel, dacă ai putea da timpul înapoi?

Lara: Experiența mea de redactor colaborator la Level m-a afectat în orice mod posibil și numai în bine. De fapt, datorită acestei experiențe am cariera pe care o am acum, fiindcă fără ea și fără comunitatea Level și susținerea pe care mi-a oferit-o când am început să scriu despre game dev, nu cred că mi-aș fi pus cu adevărat problema să trec de cealaltă parte a baricadei și să mă apuc să îmi clădesc o carieră în industria jocurilor.

LEVEL: De ce tip de preconcepții te-ai lovit cel mai des în firmele de gaming în care ai lucrat?

Lara: Cea mai frecventă atitudine ușor negativă de care m-am lovit a venit din partea designerilor/creative directorilor, care m-au întâmpinat cu reticență și au făcut tot posibilul să mă facă să înțeleg că un producător, cu atât mai mult unul care este femeie, nu ar trebui să aibă nimic de spus în ceea ce privește designul jocului. Însă asta a reprezentat doar un mic obstacol care poate m-a făcut să mă chinu puțin mai mult ca un bărbat într-o poziție similară ca să îmi câștig drept-

tul la observații. Pe termen lung, consider că eu sunt cea care a ieșit câștigată, fiindcă întotdeauna înveți mai mult atunci când ești privit cu reticență, atunci când ai ceva de dovedit. În plus, cele mai valoroase relații se construiesc din divergențe de opinii, sau asta este cel puțin ce mi s-a întâmplat mie mereu. Bonusul cel mai mare este că, atunci când aceste diferențe se depășesc, ce rămâne este cel puțin o relație extrem de profesională și de lucrativă (fiindcă am învățat să lucrăm împreună), și cel mult (foarte mult acest cel mult) o prietenie de foarte lungă durată între niște oameni care și-au „câștigat” chimia. Eu îmi calculez valoarea de producer prin numărul de oameni cu care rămân prietenă după ce un proiect se termină, adică după toate nopțile pierdute pentru un release, după tot stresul scurs ca să terminăm la timp, după toate unghiile roase câtă vreme jocul a stat pe rafturile de submission, după toate micile sau marile task-uri ce trebuie făcute pentru că cineva peste noi toți așa vrea și respectiv toate task-urile dorite de echipă, dar care nu au putut fi incluse în joc din motive de timp sau buget. A face un joc este un proces care cere foarte mult de la oricine, așadar, eu sunt constant uimită și fericită când văd că echipa este în continuare dominată de relații de pri-

Testând o Tesla



etenie, deși după atâta stres fiecare poate că a văzut cele mai rele părți din fiecare.

LEVEL: Consideri că a trebuit să dai din coate mai mult, ca femeie, pentru a ajunge unde ai ajuns? Crezi (sau știi) că ai fost plătită mai puțin pentru că ești femeie?

Lara: Da și da. Dar eu simt că totul a fost spre bine, pentru mine personal și pentru mine ca game dev. Pentru datul din coate, poate exemplul de mai sus cu designul este relevant. Dar și în software, relativ cu aceeași atitudine și aceeași reticență este privită o femeie nou venită într-o echipă, și acest fapt este normal, având în vedere că procentul de femei angajate într-un studio de jocuri este sub 10% din numărul total de angajați, în cele mai bune dintre cazuri (nu aș putea comenta despre software, dar și acolo procentajul este mereu în favoarea bărbaților). Ce spune asta despre noi, fetele care fac jocuri? Că vrem foarte, foarte tare să facem asta, în ciuda procentelor nefavorabile, în ciuda tam-tamului legat de acest subiect, în ciuda poveștilor nu tocmai încurajatoare și în ciuda numeroaselor statistici legate de salariu și de diferența de plată dintre bărbați și femei. Deci cine ne angajează știe că ne are la mână, știe din start că poziția noastră, cariera noastră în industria jocurilor sunt mai puțin legate de un progres tipic (poziție, salariu) și mult mai mult bazate pe pură pasiune. Asta este cel puțin teoria mea. Singurele capabile să rezolve aceste diferențe suntem noi, femeile din industrie, luând atitudine și făcând tot

ce ne stă în putință să facem, fapt care de altfel se și întâmplă chiar acum, altfel nu am cînti atât de multe articole legate de acest subiect în ultima vreme. Dar întrebarea lui Luke Crane legată de faptul că sunt foarte puține femei care demarează finanțări pentru jocuri pe Kickstarter este cât se poate de legitimă și mă bântuie și pe mine destul de serios. De ce? Nu înțeleg de ce, dar conștientizez că atâta timp cât nici eu nu am curajul să îmi încep propriul proiect, nu mi-am câștigat

dreptul să comentez pe acest subiect.

LEVEL: Unde te-ai simțit cel mai confortabil până acum și de ce?

Lara: Cel mai confortabil mă simt în poziția în care mă aflu acum, pentru că procesul de a forma o echipă și un mod de lucru este unul de durată, iar eu lucrez în această echipă de ceva timp deja și am ajuns să mă simt alături de colegii mei ca într-o familie.

Rapala Pro Bass Fishing 2010





Desigur, sunt mulți factori externi care au dus la această stare de fapt, dar nu mă pot abține să compar echipa SimBin, foarte mică pentru un studio de jocuri, cu echipa Level, foarte mică pentru o asemenea revistă, ambele constituind contexte care să ducă la prietenii adevărate, valoroase, între oameni care trăiesc după principii similare și care au pasiuni similare. Simplu spus, cu toții iubim să facem jocuri și cu toții încercăm zi de zi să punem cât mai mult suflet în produsul la care lucrăm, și cred că asta se simte și intern, dar și pentru cei care vor juca ceea ce noi dezvoltăm acum.

LEVEL: Consideri că sexismul este o problemă în această lume a gamingului? Cum vezi viitorul, roz sau negru?

Lara: Da și nu. Categorical, sunt multe probleme acum din acest punct de vedere, dar multe dintre ele sunt și exagerate, mai ales de către presă, dar și de către unele superstaruri ale industriei care au un dar de a dramatiza unele situații. Un exemplu: la GDC-ul ce tocmai s-a terminat, IGDA (International Game Developers Association) a organizat o petrecere în colaborare cu o companie numită YetiZen. La această petrecere au fost angajate câteva modele care au fost îmbrăcate – recunos – cam sumar. Deși nu au fost plătite să facă asta în mod special, aceste modele îmbrăcate sumar au în-



drăznit să mai și danseze. Ei bine, acest fapt a declanșat o adevărată revoltă care s-a finalizat cu „demisia” Brendei Romero (fostă Brathwaite, designer Wizardry, Jagged Alliance) din IGDA. Cred că ambele părți au avut argumente valide, însă nu cred că un astfel de subiect își are locul în centrul atenției presei internaționale de jocuri.

Viitorul îl văd foarte roz. Clar femeile din industrie

au început să își facă vocea cunoscută. Unele poate că nu au ales cel mai bun mod de a se exprima, dar pentru toate există un început și cu siguranță avem foarte multe de învățat. Unele poate că realizează că sunt foarte puține jocuri indie închepute de femei, de asemenea foarte puține studiouri fondate de femei. Poate că unele își fac planul să rectifice situația, și sincer abia aștept să văd ce jocuri or ieși din acest val. Oricât de roz prevăd eu viitorul, sunt sigură că jocurile ce vor rezulta din asta numai roz nu vor fi :) Mă aștept să fie, în schimb, surprinzătoare. Altfel, și asta nu poate decât să ne bucure pe toți.

LEVEL: Cu ce din articol nu ești de acord, ce ai de adăugat, ce ai schimba?

Lara: Aș adăuga următoarele: Kim Swift (Portal), Kellee Santiago și Robin Hunicke (Thatgamecompany cu Journey, flow), Jane Raymond (Ubisoft, Assassins Creed), Jane McGonigal (SuperBetter și o grămadă de cărți și cuvântări pe tema aportului jocurilor la îmbunătățirea calității vieții) – doar câteva exemple că or fi puține femei în industria jocurilor, dar cele care sunt au ce ne învață! Categorical, la sfârșitul experimentului, there will be cake!

LEVEL: Mulțumim, și sperăm că de fiecare dată când îți faci puțin timp să ne mai povestești câte ceva din spatele cuiselor, dar nu numai.



RaceRoom Racing Experience

That's all Folks!

Simplify (XI)

Am început seria Simplify oarecum din întâmplare. Aveam o idee pe care o dezbatusem în sinea mea cu o noapte înaltele. Nu putusem să dorm și mă plimbam prin casă imaginându-mi o discuție pe teme gameristice cu unul sau mai mulți interlocutori imaginari. Mi se mai întâmplă. A doua zi am primit invitația de a colabora cu revista, așa că am dat curs unei discuții, de data aceasta reală, cu Kimo (nu e cacofonie, e prajiturică), despre subiectul care ar trebui să-mi servească drept intrare în corpul redacțional. I-am povestit un pic despre ideea mea cu tutorialul extins și mi-a zis că ar trebui lărgit oarecum cadrul, eventual proiectată o mini-serie care să urmărească fenomenul simplificării în industria jocurilor electronice. Trebuia să aibă patru episoade. Zis și făcut. Făcut chiar mai mult.

Din culise

Nu pot spune că am planificat riguros direcția în care rubrica a evoluat. Mai degrabă mi-am permis să mă joc de-a lungul fiecărei luni calendaristice cu două sau trei vagi teme pe care le-aș fi putut exploata, lăsându-mi timp ca una dintre ele să dospească, ca argumentația să se dezvolte și să crească natural. De cele mai multe ori, imbobocirea acestor prezentimente se petrecea spontan – răsfoiam o revistă de acum ani, găseam spre cumpărare un titlu mai vechi, mă întâlneam cu un prieten și rememoram. E drept că genul acesta de reverie a devenit periculos atunci când inspirația mi-era persistent negată de vreun geniu rău, lăsându-mă pradă disperării că termenul de predare mă va depăși. Nu neg că am fost constrâns atunci să fructific o temă anume indiferent de gradul de înțelegere sau elaborare a ei la care ajunse-

sem în privat. Sunt, deci, lucruri pe care aș fi vrut să le spun, dar care mi-au dat ghes prea târziu. N-am renunțat însă la abordarea liberă și parțial aleatorie a subiectelor în speranța că dățile când ea a dat naștere unor articole bune au precumpănit.

Ce mi-am propus, în schimb, a fost să alternez stilul și metoda prin care încercam să analizez simplificarea. Am vrut să nu plictisesc apelând mereu la un discurs formal și sobru cu care se cuvine să tratăm unele aspecte ale gaming-ului ca produs cultural aflat atât în avangarda expresiei artistice, cât și a divertismentului de masă. Astfel că am recurs la anecdotă de câte ori mi s-a părut ilustrativ, intuind că ea va declanșa atât nostalgia celor care au trăit experiențe în mod identic sau măcar asemănător, dar va provoca și un fior de melancolie celorlalți. Această linie între un stil analitic mai ascuțit care să poa-

tă da o dimensiune cât de cât profesionistă demersului meu și episoadele evocatoare care să „îndulcească” retro-rica a fost unul dintre obiectivele principale ale seriei.

Am încercat să plec la drum cu cât mai puține idei preconcepute. Am fost de la început partizanul teoriei că procesul de simplificare nu este o gogorită și că se pot resimți acut și nefaste consecințele lui în industria jocurilor de azi. Dar m-am străduit să mă poziționez cât mai obiectiv, în așa fel încât să pot evita și demasca eventuale exagerări sau mistificări cărora le pot cădea pradă cei ce sunt prea siguri pe ei și pe teoria lor. M-am surprins remarcând aspecte care nu veneau neapărat în contradicție cu ipoteza unei crase simplificări, dar care o nuanțau suficient de puternic încât să mă facă să privesc fenomenul într-un context mai larg.

Avataruri

Prima Simplify s-a vrut a fi o mostră de tehnicism, o ilustrare a procesului de simplificare mai rar dezbătută teoretic, dar resimțită puternic în practică. Se concentra, dacă vă aduceți aminte, asupra tutorialului de deghizat și a felului în care producătorul a înțeles să multiplice nepermis de mult situațiile fixe din preambul care servesc drept arenă de exemplificare și încercare a mecanismelor fundamentale. A fost continuat imediat de „Est versus Vest”, care opera o distincție între feiul diferit în care au fost percepute jocurile în țările din fostul bloc comunist față de cele din Vest (variantele „sparte” versus originale).

Exact genul acesta de lărgire a cadrului discuției în care se pleacă de la un exemplu concret și evident de simplificare (tutorialul extins) pentru a putea discerne apoi o nuanțare la un nivel mai general a fost una dintre țintele mele de la bun început; în această privință, primele două articole sunt una dintre cele mai mari reușite ale seriei. Au, poate, nevoie de o documentare statistică mai bună și de mărturii mai diverse din ambele tabere, dar am în continuare convingerea că intuiția inițială este corectă pe fond: estici au „beneficiat” de un artificial proces de complexificare și îngreunare a experienței, ceea ce a făcut cu atât mai invazivă și mai deranjantă ulterioara

simplificare. Iată, deci, că am putut distinge între categorii diverse de receptare a aceluiași proces.

Simplify III este mai degrabă cronică a unei cantonări în simplitate decât a unei simplificări ca atare, o încăpăținare a mediului de a se folosi de figuri de carton ce pot fi umplute cu diverse tipuri de pale în funcție de interesele pieței. Prim-planul industriei e dominat în continuare de absența unor modalități de caracterizare complexe nu fiindcă ar fi imposibilă aplicarea lor punctuală, ci pentru că e încă mult mai profitabil să te folosești de aceeași carcasă de mai multe ori, după cum bate vântul.

În schimb, Simplify IV cartografiază simplificarea ca deprofesionalizare, luând ca studiu de caz domeniul adventure-urilor. Trăsând un arc în timp, linia narativă a titlurilor contemporane nu este neapărat mai sărăcăcioasă sau imatură decât cele ale corespondentelor lor din trecut. Ceea ce într-adevăr lipsește astăzi este un anumit know-how, o combinație între niște tehnici foarte precise de construire, ritmare și ordonare a narațiunii care sunt precondiții fructificării inspirației. Nu poți face artă înainte de a stăpâni meșteșugul.

Ideea din spatele Simplify V este că procedeul de simplificare și opusul său, complexificarea, pot suscita o reacție imediată și virulentă, măsurabilă în cazul criticii în notele acordate, iar în cazul publicului, în succesul de

Depresie cruntă... iar are de scris tâmpenia aia de Simplify...



pieță. Din nefericire, ca acest feedback să fie consistent și prompt, orientând producătorul (doar fiindcă îi afectează veniturile, evident), simplificarea trebuie să imbrace de cele mai multe ori o formă radicală. Am ales-o pe una dintre cele mai violente, și anume schimbarea genului în interiorul unei francize cunoscute. Celebre cazurile seriilor X-COM și Commandos, cărora simpatia publicului și a criticii le-a coborât proporțional cu alterarea și sărăcirea meta-direcției. Ele sunt confirmate invers de fenomenul World of Warcraft, care a fost sinonim cu complexificarea și îmbogățirea acesteia. Instancele flagrante în care simplificarea se manifestă în interiorul altor francize care aplează însă la familiaritatea aceluiași gen nu par să elice proteste vehemente (vezi seria COD).

M-am încumetat în următorul episod să atrag o celebră distria în caruselul simplificării, plângându-mă că dezvoltarea modului de multiplayer a însemnat de foarte multe ori abandonarea ambițiilor single sau contaminarea acestuia de mecanici de joc neautohtone. Prin-o apropiere excesivă a celor două module, prin faptul că prea des au început să împartă aceeași abordare și mecanici, se produce o educare forțată a gustului și obșnuințelor jucătorului înspre un singur stil de joc. Piața își construiește consumatorul de mâine.

Simplify VII a fost o încheiere „în copertă” a discuțiilor despre simplificarea concretă a materiei jocurilor. Discuția despre add-on și dlc ca forme de conținut suplimentar și-a dorit să arate cum o inițiativă laudabilă de a veni în întâmpinarea clientului poate fi deturmată într-un dezastru simplificator. Am identificat arheologic momentul rupturii pachetelor de conținut pentru The Sims 2 și



Echipamentul obligatoriu



Aștept ziua când astfel se vor exprima endorfinele mele la vederea simplității sofisticate a unui joc.

natura lor duală – promovate ca anticele add-on-uri, în fapt niște proto-dlc-uri. Simplificarea ca auto-suficiență.

Ultimele episoade ale serialului nostru și-au propus să facă un pas deasupra discuțiilor despre ce înseamnă simplificarea în interiorul gaming-ului sau înăuntrul industriei și să analizeze instanțele în care gaming-ul sau industria ca entități sunt acuzate a fi simplificatoare în perspectiva mai largă a existenței sociale.

Plecând de la rolul pe care jocurile îl pot avea în formarea psiho-socială a copilului, mi-am permis să

apelez la o grila metodologică faimoasă prin care Barthes expunea și deconstruia mitologiile moderne, considerând că și jocul electronic poate fi la fel de bine inclus acestei categorii. Am încercat să demontez în parte temerile și prejudecățile care însoțesc jocul electronic ca obiect formator aflat la întretăierea conceptuală între jucărie și joc, opunându-i celebra critică barthiană a

jucăriilor tradiționale. Am concluzionat că, departe de a fi simbolul unei simplificări standardizante, jocul video se poate constitui într-un excelent instrument de formare, evitând unele dintre capcanele predecesorului lui din lemn sau plastic.

În privința adulților, jocul electronic poate fi încadrat în două registre: unul dintre ele profesionist (e-sportul), celălalt dezinteresat, câștigându-și semnificația ca divertisment sau julsare estetică. Dacă în primul caz am încercat o sondare teoretică a strategiilor prin care jocul se revendică de la tradiția milenară sportivă pentru a se sustrage oricărei obiecții de ordin utilitarist, în cel de-al doilea m-am abandonat unei relații subiective a relației mele cu gaming-ul de-a lungul maturizării personale și a reflecției asupra rolului simplificator (în sensul de infantilizator) pe care l-ar putea avea asupra mea.

În loc de concluzie

Spreaem încă din debutul acestui serial că nu-mi propun să emit pronosticuri sau să trasez niște concluzii



Pe când Mișcarea Gamerilor Împotriva Simplificării?

substanțiale despre un domeniu atât de vast, tănăr și (încă?) dinamic, mai ales în lipsa existenței unor instrumente generale și comun acceptate de analiză. Mă bucur că am putut explora câteva dintre fațetele unuia dintre cele mai prezente fenomene în industrie astăzi și observ acum, la final, că printr-o fericită întâmplare, seria pare să dobândească puțină perspectivă și coerență în ansamblu. Rămânem, sper, cu câteva căutări intelectuale satisfăcute și cu multe necunoscute în privința evoluției pe mai departe. Desigur, discuția e departe de a fi epuizată.

Simt că trebuie să vă mulțumesc pentru aprecierile și suportul pe care l-am primit pe forumul revistei. Îmi cer scuze pentru foarte multe virgule în plus pe care am tendința să le folosesc (m-am îngrozit recitându-mi articolele), pentru ocazionale greșeli și înexacități, pentru că n-am putut fi mai clar și mai precis uneori și pentru insipiditatea acestui ultim Simplify.

În speranța unei complicări cât mai sofisticate a jocurilor dvs., vă salut... ▶ Radu Sorop

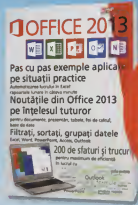
COMPUTER, BODIMENT 11/83
CPU
CUB SITE/VALTULO

Procesorul din Berlin
Seminar de studii în domeniul
Seriilor Programmer
Schneider din viața Top-Programmer

Software
Hardware
Puls
Amplu de
Activități
S.A.

Software
Wider sau
Intermedie
Program
Program
Iden
Conputer
Frank

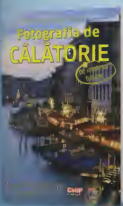
Consultarea arhivei de reviste furniza uneori indicii interesante. Acum vă puteți da seama și de ce inspirația întârzie să apară uneori.



**EXCLUSIV ÎN
MAGAZINELE**



sau pe www.chip.ro/librarie



**Cumpără oricare din cărțile de mai sus
și primești 20% reducere.**

Ofertă valabilă în limita stocului disponibil, doar în magazinele Inmedio.



GEN STEALTH/ACTION PRODUCĂTOR EIDOS MONTREAL DISTRIBUTOR SQUARE ENIX LANSAȚIE 2014
ONLINE THIEFGAME.COM PLATFORME PC PS4 XBOX720

Vă veți fi dat seama până acum din micile și marile mele apropouri că sunt un fan al seriei Thief. Am mâncat pe pâine The Dark Project și The Metal Age și am digerat într-un final chiar și Deadly Shadows, dar doar după ce o comunitate dedicată a reușit să readucă jocul pe un făgaș cât mai aproape de chipul și asemănarea lui Garrett și ale universului din jocurile anterioare. Nu mă refer la detaliile de conținut, deoarece acestea se plasează într-o relativă conformitate cu ceea ce fusese vehiculat până atunci în societatea de un ciudat melanj magico-tehnologic a Orașului (The City). De natură a indispune un purist au fost modificările tehnice și funcționale care afectau experiența de joc în modul cel mai brutal – o mișcare a camerei adaptată exclusiv modului 3rd person, un nivel de dificultate Expert sub ceea ce cunoașteam, alte mănunte, dar deranjante chibzburși înlesnitoare, design de nivel limitat și claustrofob etc.

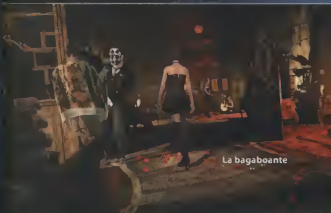
Iar acum, Thief 4. Sau nu? E o întrebare legitimă odată ce producătorul a decis să se descotorosească de numeral. E utilă, cred, să ne aplecăm asupra acestor noțiuni de continuare (sequel) sau de regândire și recontextualizare (reboot), mai ales în condițiile în care cea de-a doua modalitate pare să înceapă să o depășească în popularitate pe prima. Acest preview mai are un scop: de a

evalua intențiile producătorului așa cum se prezintă ele la prima mână și de a măsura impactul pe care ele îl stârnesc nu într-un jucător oarecare, ci într-unul pasionat.

E, deci, în aceeași măsură un preview, dar și un articol de fond care încearcă să deconstruiască o tendință actuală în gaming analizând un caz anume, dar și un ga-

lantar de considerații personale despre ce-ar fi putut fi și ce cred că va fi Thief 4. Dacă reușim să proiectăm și într-o mică măsură jocul așa cum ar arăta el dacă ar fi lansat astăzi, putem mai apoi prin comparație cu produsul finit să cartografiem procesul de dezvoltare, identificând forțele ce-l animă, cum și de ce au acționat acestea.





La bagaboante



La pândă

Continuarea – ochiul dracului

Nu complimentăm într-un Simplify trecut aceste încercări de a construi istorii paralele sau alternative pentru același personaj – o tentativă sleită de a capitaliza un dram de popularitate, foarte rar un exercițiu de stil. Felul în care *Deadly Shadows* încheia trilogia, deși nu pune punct definitiv peripețiilor lui Garrett, părea să lase mari semne de întrebare în dreptul acestora. Pentru a reporni linia seriei, producătorul a avut două alegeri: să-l inventeze aceluiași protagonist o nouă aventură sau să-l servească publicului un alt erou.

Vă mărturisesc că niciuna dintre cele două nu m-ar fi deranjat. Pe de o parte, era complet credibil ca Garrett să fi fost nevoit să-și exerseze abilitățile din nou. Substanța devetitoare și coruptă care face Orașul un delirios teatru de operațiuni putea lejer livra noi amenințări. Pe de altă parte, tocmai fiindcă l-am îndrăgit pe Garrett atât de mult, l-aș fi lăsat să moară. Aș fi fost mulțumit să descopăr că istoria lui a avut un început și un sfârșit. Implicarea lui într-o a patra misiune disimulată de a salva Orașul începe deja să-l cimenteze statutul de erou civilizator. Iar Garrett știu că ar fi detestat asta.

O personalitate proaspătă, un punct de vedere diferit mi s-ar fi părut de preferat. În felul acesta se putea opera o mutație paradigmatică și în privința universului ficțional care să fie digerabilă pentru fanul înrăit. După cum observați din poze, aerul medieval a fost mult diluat, lăsând locul unui stil mult mai eclectic în care par să conviețuiască vechile soluții arhitectonice ale ogivelor sau pilăstrilor multipli, specific goticului, cu obiectele decorative care amintesc de baroc și rococo – perdelele giele de saten, mobilierul pluşat, vasele și covoarele orientale, portretistica à la van Dyck, măștile și costumele

de carnaval – și cu palpabile accente victoriene (cartiere insalubre, structura mecanicistă (sic) a Marelui Turn cu Ceas sau o drogherie). Nu e imposibil un asemenea spațiu în care mai multe tradiții să-și exercite influența concomitent, în care straturi cronologice succesive să-și fi depus sedimentele; ba chiar, manevrat cu finețe, farmecul neobișnuit și exotic al unui asemenea potpourri poate conduce la rezultate estetice neașteptat de vii și interesante. Un nou personaj ar fi putut locul acest spațiu în vior; și de ce nu în răspândul lui

Garrett, bătrână pușlama incapabilă să-și mai găsească locul într-o lume a cărei sofisticată parivitate n-o mai poate pătrunde?

Producătorul a ales cea mai proastă soluție posibilă în opinia mea. A vrut să-l păstreze pe Garrett, dar și să



prefacă decisiv universul ficțional care-i dădea replica. Orice continuitate logică a acestuia din urmă este astfel distrusă. Latura mistică și fantastică a primelor jocuri în care stafiile și morii otrăveau noaptea și țințirările, în care bolovănoasele volume ale concavelor de piatră și lemn se profilau într-un întuneric persistent și lugubru de noapte a răsunat, toată acea atenție faurită atmosferă medievalo-steampunk e incompatibilă temporal cu lumea de un lux decadent și prețios a noului Oraș. Câtă diferență între felul în care scurta excreșcență malignă a



Mecaniștilor creștea în sânul vechii Orașului și saltul acesta enorm înspre o epocă mult prea îndepărtată ca arome și farmece!

Batman, Batman...

Oz, aici, noțiunea de reboot devine ambiguă, dacă nu chiar contradictorie. Producătorul insistă că reboot-ul seriei se va face nu numai fără a neglija mecanicile de joc esențiale, ci având ca nucleu personalitatea esențială a lui Garrett. Lucru, de altfel, dovedit de un punct central al designului personajului – cicatricea ochiului drept (nu

se suflă niciun cuvânt despre proteza mecanică).

Aceasta este dovada trecutului lui Garrett și legământul acestuia cu el. Deci, acest Garrett restilizat (prezentat cu tam-tam de prisos având în vedere că nu-l vom vedea decât pe coperta jocului și în secvențele cinematice) este același Garrett care a fost marioneta Viktoriei și a lui Constantine, același care a supraviețuit Tricker-ului. Garrett este „însemnat” cu aventurile primului Thief. Mai suplu, cu oleacă de operațiune estetică și altă costumajie, dar același Garrett.

În încercarea de a ne explica în ce constă reboot-ul, producătorul Stephane Roy (în dialog cu Josh West de la nowgamer.com)

face o paralelă cu Batman pe care merită să o reproducem integral în original: „we restart it but again, by respecting the DNA of the franchise. But no, no, no, it's not a sequel – Garrett is back, a bit like Chris Nolan did with the Batman for example. It's Batman that still has the same mental problem with the bat and stuff like that, but his suit has more modern aspects and not

just this thin Adam West... but at the same time everybody will tell you that this is Batman, there's no problem. It respects the franchises – it emphasises what we are doing now.”

Nu știu dacă mai are sens să evidențiez că nimeni nu înlocuiește săgețile cu apă cu săgețile cu gheață sau a săgeților cu frânghie cu mai modernul cârlig de ascensiune (între noi fie vorba, îndeplinesc fix aceeași utilitate, diferă doar numele). Nimeni nu s-ar opune ca Garrett să primească instrumente chiar și mai avansate, cu totul noi pentru serie, e ceva ce ține de evoluția gameplay-ului. O constantă a personalității e menținută – Batman are probleme psihice cu lilieci, Garrett e tot un hoț cinic.

Dar ceea ce Roy omite este natura mediului în care Batman operează și cu care are o relație comparabilă cu binomul Garrett-The City. Gotham City variază, ce-i drept, de la regizor la regizor și de la desenator la desenator, însă întotdeauna între niște limite prestabilite de sensul relației erou-mediu. Atunci când Gotham City este decisiv alterat (Arkham City vă spune ceva?), această trecere se face păstrându-se intactă o anumită consecvență istorică, personajul principal fiind pus într-o relație fluidă și continuă cu aceste recontextualizări. Felul în care Roy și echipa au înțeles să combine un Oraș metamorfozat păstrând același Garrett (cicatricea ca semn fizic, Indelebil al The Dark Project), dar, de fapt, alt Garrett (care nici „woodzie” n-a mâncat, nici gura nu-l



miroase) este complet arbitrar și auto-contradictoriu.

Un epilog amuzant la toată această comedie cu Batman este declarația lui Nicolas Cantin, Game Director și unul dintre cei care s-au ocupat personal de protagonist (este și părintele lui Altair din AC), care citează ca inspirație Joker-ul interpretat de Heath Ledger. Confuzia și aleatoriu analogiilor din interiorul restrânsului grup care conduce dezvoltarea mi se par îngrijorătoare, iar repetarea obsesivă a faptului că direcția în care se merge e sigură, decisă, clară, univocă îmi apare într-o altă lumină. Selectând cam ce li se pare „cool” din trecut și omițând ceea ce, chipurile, nu mai are priză în prezent este cea mai sigură cale către creionarea unui personaj „mainstream”, alt cuvânt întâlnit cam frecvent în discursul lui Cantin.

Considerații de atmosferă

Nu s-a făcut nicio mențiune despre vechile facțiuni până acum, deși e posibil ca totul să se datoreze unei strategii uzuale de marketing – dezamăgire inițială urmată de laude entuziaste pentru ceea ce ar fi trebuit să fie sublințel. În schimb, magia și fantasticul par să absenteze complet din peisaj, ceea ce ar duce la o adevărată depreciere a dimensiunilor spirituale obscure, atât de delicat întrezărite în precedentele iterații. E prematur să ne pronunțăm în această privință – s-ar putea chiar ca producătorul să ticluiască niște întorsături de situație pe care nu vrea să le descopere în că.

Tot Cantin (un individ care pare că nu înțelege nimic din Thief, dar nimic) face senzaționala descoperire că întinerul, deși o parte consistentă din atmosfera seriei, îi împiedică pe jucători să vadă binelli! Soluția o livrează tot el, angajat într-un veritabil tur de forță creativ: ceața Ceața sau aburul sunt motive predilecte atât în steampunk, cât și în epoca victoriană, iar introducerea lor ca posibilitate suplimentară a deghizajului (mai ales urban) sună bine. Dar dacă asta înseamnă un grad de iluminare irealist, care discreditează orice activitate de stealth (cum mulți s-au plâns în Dishonored), cred că numărăm încă o inadecvare la substanța Thief.

Ca să încheiem pe o notă pozitivă, cea mai intere-



Săgețile vin în diverse sortimente



santă caracterizare l-a făcut lui Garrett Steve Gallagher, care se ocupă de povești – fiind un as în branșa sa, cel al cărui meșteșug hoțesc a atins culmile perfecțiunii, singurul lucru care-l mai motivează este provocarea. Și nu numai o infiltrare cât mai dificilă, de exemplu, dar mai ales intrarea în posesia unor artefacte cu o istorie în

spate, obiecte cu valoare sentimentală sau simbolică. Pe scurt, deci, nu doar aur și argint, ci ghesul unui gust. Ghicesc oare aici indiciul unei personalități romantice, poate chiar în ciuda ei înseși? Ar explica natura clinică, ironică. Cred că se poate merge mult în această direcție (ei, da, asta chiar e o direcție) în planul dezvoltării personajului, a poveștilor adiacente și a designului de nivel chiar.

De ale 1st person-ului

După ce a experimentat (nu se știe cât din acești ultimi 3 ani) și ceva de cînd jocul a fost anunțat) între cele două modalități de a ne orienta în universul ficțional,

învățăm și puțină „meserie”





producătorul a ales-o exclusiv pe cea care face uz de perspectiva directă, prin ochii avatarului tău. Am scăpat astfel de un dans pe sârmă inutil între 1st și 3rd person, perspective ce presupun dinamici radical diferite, cea de-a doua fiind total improprie genului stealth prin avantajele nemeritate pe care le oferă jucătorului. În raport cu lumea de joc, MI-au sărit în ochi însă două detalii ce țin de perspectivă și care pot părea insignifiante în vâltoarea de informații.

Primul ar fi că posibilitatea de a te apleca discret pe lângă colțuri pentru a sonda terenul (lean) va fi din nou parte a arsenalului de trucuri ale Maestrului Hoț. Implementată în mod inteligent și moderat, adică ușor diferit de cum a fost în Dishonored, această mecanică de joc are atât funcție de gameplay (informându-te sumar asupra configurației și amenințărilor unui spațiu în orb), cât și de rezervor de tensiune (insistă prea mult, vei fi detectat; fă-o într-un moment nepotrivit, vei da nas în nas cu un gardian).

Ei, într-un interviu acordat site-ului CVG, Daniel Windfeld Schmidt de la Eidos Montreal se plânge de complicația inutilă a posibilităților prea diverse de lean (lateral, în față, în jos). Nu pot decât să sper că producătorul conștientizează că abordarea la persoană întâi implică în mod necesar folosirea lean-ului; că jucătorul nerăbdător va prefera să abordeze situațiile în chip „trial&error” e una, dar pentru cei care doresc să aibă control și motivație a acțiunilor sale, să-și organizeze și bazeze strategia pe un proces de observare conștientă, eliminarea sau dramatica simplificarea a lean-ului ar însemna anularea unei mecanici fundamentale.

Doi la mână, toate pozele care prezintă scene au-

tentive de joc au ca numitor comun prezența activă a mâinilor lui Garrett, chit că manevrează sau nu un obiect din inventar – aici se prinde de o lespede, aici dă la o parte o draperie etc. Nu e cazul să ne scandalizăm prea tare,



și tensiunea jocului au provenit tocmai din lentoarea ca de maree, nu dintr-o cursă adrenalinică. În plus, problemele puse de verticalitate n-au fost niciodată rezolvate prin procedee free-style, demne de eroi de benzi desenate, ci prin mai strămoșești metode ale frângerilor, planurilor înclinate sau printr-o descensune treptată, anevoioasă. Rămâne de văzut dacă o mobilitate ușită din comun n-ar apropia gameplay-ul din Thief periculos de mult de alte titluri care-ți fac din asta un țel. Or, nu cred că de o clonă de Assassin's Creed avem nevoie.

O ultimă notă pe această temă: lupta. Nu trebuie să fim ipocriți și să recunoaștem că aceasta exista pe nivelurile inferioare de dificultate și înainte, iar mulți alegeau să o experimenteze ocazional. E absolut de conceput ca posibilitatea confruntării fizice să existe și acum. Numai că pe vremuri lupta din Thief era greoaie, searbădă și repetitivă, încât, dacă-ți propunea să nu eviți contactul direct și să cureți harta de inamici, se instalau plictisul și frustrarea. A te lupta nu era atrăgător în sensul puținei satisfacții pe care o puteai extrage dintr-un atare demers. Mai nou, se pare că fluența și spectaculozitatea secvențelor de luptă și eschivă (chit că nu implică crime) s-au îmbunătățit considerabil, ceea ce ar putea detona atenția dinspre componenta stealth. Fă partea de acțiune prea palpitantă și vei vedea interesul multora mărind în acea direcție. Mai multe comentarii nu pot face

a
ile
In-
sie
Nu
ex-
nal
t
i,
je

ne-
or,
pu-
ul

ca
e-
te
e-
os

e
ni-
e-
e-
ne,
pă-
lic-
are
na)
na
u-
ice

ro



Cu simțurile ascuțite



ghicit în ce constă pentru o pe-
rioadă limitată, timpul va curge
mai încet sau Garrett se va mișca
mai repede, depinde cum veți
s-o luați. Producătorul insistă că
această abilitate va fi echivalen-
tă unei puteri speciale, rar folosi-
bile, cu un timp de regenerare
considerabil. Va putea fi utilizată
pentru a desfășura mai „cu ta-
lent” oricare dintre sarcinile obli-
guate ale meseriei – lucrul cu
speraclul, țintirea, șterpelierea; nu
este foarte clar dacă va putea fi
folosită și în cazul unei deplasări
ultra-rapide cu posibilitatea de a

Altfel, sunt de părere că jocul ar trebui să-ți forțeze un
pic mâna să utilizezi orice abilitate ai la dispoziție măcar
de câteva ori (dacă vorbim de game design bun), dar și
să-i permită unui jucător diligenc și îndemnat să poa-
tă trece mai departe printr-o modalitate alternativă.
Cu alte cuvinte, evitarea Focus-ului s-ar putea transfor-
ma în aceeași cursă puristă a celor care încercu să evite
săgețile cu apă anterior. E o linie fină de care vorbim aici
între necesitatea la care te împinge jocul și putința in-
ventivă a jucătorului; nădăjduiesc că o vor putea urma.

Big Money

Tehnologic vorbind, jocul stă bine. Fiind construit
pe o variantă puternic modificată de Unreal Engine 3,
va putea să etaleze o grafică arătoasă, dar și, probabil,
să ruleze decent pe majoritatea sistemelor medii; e pro-
gramat să îmbogățească și repertoriul consolelor next-
gen. Eidos a cheltuit resurse importante pentru ca mo-
tion-capture-ul să fie de ultimă generație, fiind
înregistrate concomitent mișcările și vocile actorilor
pentru un grad de realism ridicat și o post-procesare
mai facilă. S-a construit chiar și un arc mecanic în reali-
tate care să-l simuleze pe cel virtual, fiind folosit pentru
diverse teste menite să definiteze modelul din joc.

Dacă veți urmări toate filmulețele și materialele
de promovare, majoritatea dintre ele obținute exclusiv
de gameinform.com (de unde, de altfel, provin și
multe informații din prezentul articol), veți vedea că
mașinaria de marketing a fost bine unșă, iar impresia
pe care o degajă e una de profesionalism și temperat
hype. Ți se strecoară pe sub piele, ca să fiu sincer.
Din nefericire, m-am dus de prea multe ori cu sacul la
pomul lăudat și sunt mult prea implicat în universul
Thief ca să nu remarc, pe lângă nemulțumirile mele
alintate, că jocul pare a avea și niște foarte serioase ho-
puri de trecut până la statutul de monstru sacru al pri-
miilor două. Desigur, se mai pot schimba destule până
la lansare. Merită să rămânem optimiști. Și, în ciuda
unei preconcizate imperfecțiuni, sper că ne va merita
banii în final. Bun sau prost, eu tot Thief 4 o să-l spun

► Radu Sorop

O pauză pentru un vin bun



acum, fiindcă nu am la dispoziție niciun material de ga-
meplay, dar interesul sporit pe care această latură i pri-
mește în ultimul Thief nu-mi miroase a bine.

Focus

Una dintre noutățile cele mai ciudate (dacă ne u-
tăm la Thief 1&2) și dintre cele mai previzibile (dacă ne u-
tăm la jocurile de azi) este modul Focus. Nu e greu de

trece neobservat de gârzi (în genul poștii de invizibili-
tate), dar îmi face plăcere să cred că nu.

Ingeniosul de serviciu francofon Cantin vine cu
două precizări: unu, că, dacă cineva își dorește să ignore
Focus-ul, poate termina jocul bine-merci și așa; doi, că
este un element atent inserat și justificat de poveste.
Sunt curios care ar putea fi temerile narative care l-ar
putea convinge pe Garrett să-și cultive o asemenea diri-
jată concentrare de voință și atenție; e o tușă binevenită.

ASSETTO CORSA

YOUR RACING SIMULATOR

Start



Engine Technology Preview

ASSETTO CORSA SIMULATOR KUNOS SIMULAZIONI
Q2 2014 ASSETTO CORSA HET PC

Treapta următoare de viteză în simularea auto

Am scris destul de mult până acum despre Kunos Simulazioni și creațiile acestui producător de simulatoare auto. Două articole au fost review-uri la netKar Pro și la Ferrari Virtual Academy, iar un al treilea a fost o mușetare dedicată condiției de mic creator de simulatoare auto a omului din spatele acestei firme, Stefano Casillo. Da, da, multe am scris tocmai despre acest producător aparent iliputan – dar asta tocmai pentru că a reușit să se impună pe o piață pe care sumele rulate și schemele de personal sînt incomparabili mai mari decît cele disponibile firmei italiene Kunos Simulazioni.

Și ce înțeleg în acest caz prin „a se impune”? Nu foarte mult, dacă este să măsurăm în cifrele absolute ale succesului comercial. În schimb, dacă este să observăm că netKar Pro a supraviețuit bolilor copilăriei și este considerat, sub aspectul simulării pure, drept cel mai bun titlu existent în acest moment pe piață, deși este lansat în... 2006, apoi, trebuie spus că putem vorbi despre respectul aparte pe care Kunos Simulazioni i-l-a cîștigat, atît din partea pasionaților de simulare, cît și din partea firmelor producătoare de automobile.

Iar printre acestea din urmă se găsește unul din

cele mai „ale dracu” nume cînd este vorba de exclusivități și relații publice, un producător foarte selectiv cu partenerii săi din lumea jocurilor: Ferrari. Într-o mișcare neașteptată de popularizare, firma italiană de mașini sport a apelat la Kunos Simulazioni pentru a crea un joc dedicat exclusiv cîtorva modele de mașini Ferrari: două

monoposturi de Formula 1 și un Ferrari 458 Challenge. Trei circuite, dintre care două scanate laser (Mugello și Nürburgring), impecabile recreate virtual, se adaugă la cele trei Ferrari-uri, pentru a întregi una din cele mai spectaculoase și mai pline de acuratețe experiențe de simulare auto disponibile astăzi în afara simulatoarelor



profesionale folosite de echipele de Formula 1 și de curse de anduranță. Really, it is that good!

Da, Kunos Simulazioni a reușit să se ridice la înălțimea exigențelor celor de la Ferrari. Important însă a fost nu doar faptul că, astfel, s-au legitimat cu vîrf și în-desat în fața întregii comunități de pasionați ai simulării auto – dacă mai era nevoie după impresionantul netkar Pro –, ci și detaliul, deloc lipsit de importanță, că au con-lucrat îndeaproape cu echipa de ingineri și mecanici Ferrari implicați în dezvoltarea, testarea și întreținerea mașinilor de cursă ale producătorului italian.

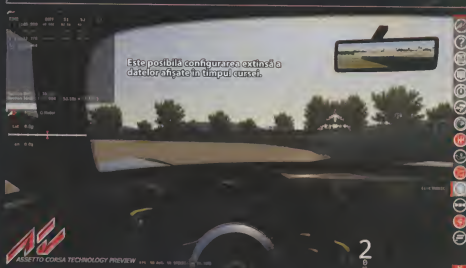
Simulare și sinceritate

Colaborarea aceasta cu un mare producător de mașini sport, realizată direct pe „cîmpul de bătălii” al cercetării, dezvoltării și testării, nu în dormitorul unui programator genial, dar izolat, a ajutat foarte mult la organizarea mult mai eficientă a Kunos Simulazioni în vederea abordării și a altor producători de profil, în scopul diversificării modelelor de mașini oferite de următorul titlu al lor: Assetto Corsa.

Astfel se face că, de la jumătatea anului trecut și pînă acum, anunțurile privind licențele primite de la producătorii auto de vîrf în domeniul mașinilor sport și supersport au început să cîngă, aducînd nume răsună-toare în viitoarea simulare de la Kunos Simulazioni. Cîeva dintre acestea se află în imaginile ce însoțesc pre-zen-tul articol – enjoy.

De altfel, experiența căpătîită în colaborarea cu Ferrari a dus la consolidarea procedurilor prin care date-le primite de la producătorii auto ajung să fie imple-men-tate în modelul virtual al mașinilor din joc. Acest fapt, combinat cu simularea fizică foarte avansată, a dus la rezultate atât de bune, încît permit verificări de consistență ale datelor primite de la inginerii firmelor ce licențiază mașini pentru Assetto Corsa. Cum ar veni, dacă mașina manifestă probleme la simulare înseamnă că există lacune sau erori în datele primite de Kunos Simulazioni.

Da, o asemenea situație poate părea ciudată, din perspectiva procedurii standard folosite de crearea și simularea auto. Această procedură presupunea implemen-tarea datelor primite de la producătorii, urmată de testarea mașinilor virtuale. Dacă aceasta nu se comporta în conformitate cu așteptările, atenția producătorilor si-mu-lării nu se concentra pe validitatea datelor primite, ci



pe ajustarea modelului virtual al mașinii, ce nu de puține ori ajungea să fie făcută „după ureche”, în așa fel încît modelul virtual se putea să fie modificat împotriva logicii și a fizicii obiective, pentru a se apropia de un comportament cît mai corect. Iar asta se făcea nu pentru că partea de simulare era deficitară, ci pentru că date-le primite de la producătorii erau problematice.

În această idee, omul reponsabil de comporta-mentul fizic al mașinilor din Assetto Corsa, Aristotelis Vasiliakos, sublinia faptul că au fost capabili să simuleze modelul deosebit de complicat și original al suspensiilor spate a unei Pagani Zonda R, reușind apoi, prin ajus-tări repetate urmate de consultări cu inginerii de la Pagani, să regleze fin și-mu-larea acestui suban-samblu al mașinii, ce funcționa impecabil, inițial, la viteze mari, dar nu respecta realitatea la viteze mici. Iar problema nu era la partea de simu-lare, ci la profunzimea și complexitatea datelor pri-mite de la Pagani.

Din fericire, produ-

cătorii Italiani de hipermașini a dovedit o transparență totală în relația cu Kunos Simulazioni. Alți producători însă, se pare că au fost mult mai puțin dispuși să pună toate cărțile pe masă, adică să ofere în integralitatea lor elementele concrete definitorii pentru comportamentul unei mașini. Însă pe oamenii de la Kunos Simulazioni nu-i poți duce cu zăhărelul, se pare. Pînă la urmă, profesiona-lismul acestora, dublat de o hotărîre pe măsură, au făcut ca toți producătorii care și-au dat acceptul de licențiere a mașinilor lor pentru Assetto Corsa să își adu-că în mod corect și complet aportul de date ce privesc construcția respectivelor modele.

Dar sinceritatea a inginească se cere protejată, motiv pentru care toate datele „sensibile” ce privesc subansamble ale modelelor virtuale din joc sînt incluse în fișiere criptate, spre a nu fi ușor accesibile eventualilor curioși.

Această precauție, absolut necesară pentru ca produ-cătorii auto să poată oferi date de foarte mare acuratețe despre mașinile lor, ar fi incurcat însă pe mo-dificatori, pe cei care doreau să creeze propriile lor mo-duri originale pentru Assetto Corsa. Aceștia nu aveau de ce să lucreze cu fișiere criptate, care nu ar fi fost decît un impediment în procesul de dezvoltare a unui mod. Așa se face că în Assetto Corsa a fost implementată pentru modificali și posibilitatea lucrului cu fișiere obișnuite, „desfăcute”, necripte. A și acest lucru mi se pare util –



DINTRE MAȘINILE CE VOR FI PREZENTE ÎN ASSETTO CORSA





dovedește așit dorința de acuratețe din partea producătorului Assetto Corsa, cît și angajamentul ferm al acestuia în fața comunității de modifikatori, esențială pentru reputația și longevitatea unui simulator auto.

Un fel de demo

Assetto Corsa fusese, inițial, anunțat pentru începutul acestui an. Se pare însă că estimările producătorilor săi în această privință au fost nu doar optimiste, ba chiar excesiv de optimiste. Avînd deja experiența reacției negative a comunității la repetatele întîzieri survenite în dezvoltarea titlului anterior de simulare, netkar Pro, Kunos Simulazioni a găsit cu cale să nu caute încă o dată în aceleași străchini și să vină cu o soluție pentru a mulțumi pe nerăbdătorii săi fani.

Așa a apărut preview-ul tehnologic pentru Assetto Corsa, o găselniță ingenioasă în felul ei, deoarece se află la granița între un demo, un teaser, un showcase tehnologic, o manevră de marketing și o variantă beta destinată testelor publice, desfășurate la o scară largă a numărului de utilizatori.

Practic, ceea ce a fost lansat sub numele „Assetto



Se pot seta anumiți parametri ai modelului simulat în Technology Preview. Aceștia sînt limitați pentru că mașina este una de stradă, nu de cursă.

Corsa Technology Preview”, pe care îl voi referi mai scurt ca ACTP, este o bucătică din viitorul Assetto Corsa, conținînd părți din interfața acestuia, din secțiunea sa de configurare, și două componente de racing, anume una de antrenament și una de hotlap. Este disponibil un singur circuit pe care se pot

desfășura aceste probe, Magione Autodromo dell'Umbria, și se poate pilota o singură mașină, un Lotus Elise SC.

Elemente de interfață

Interfața ACTP este una foarte simplă, intuitivă, ușor de folosit. Configurarea video nu conține multe elemente, momentan există un minim necesar, dar remarc faptul că, deși jocul este unul cu suport DirectX 11, nu se pune accentul pe efecte eye candy. În secțiunea de configurare a controlerului există posibilitatea folosirii unui gamepad sau a tastaturii, dar, credeți-mă, nici nu se pune problema să faceți uz de așa ceva într-un simulator creat de Kunos. Volanul meu Thrustmaster RGT Clutch a fost imediat recunoscut de ACTP, așa că l-am setat foarte repede. Am remarcat faptul că se poate introduce unghiul maxim de rotație al volanului, lucru foarte util dacă, precum în cazul meu, nu aveți un volan cu rotație maximă de 900°, ci unul cu 270°. În partea dedicată force feedback-ului nu sînt multe reglaje, doar strictul necesar, care include, totuși, o curbă de sensibilitate a pedalei de frînă. Sincer, tare mult aș fi avut nevoie și de una pentru ambreiaj, dar să nu uităm că este vorba despre un șantier în lucru, ca să zic așa, motiv pentru





Vote
for SimRacing!



STEAM
GREENLIGHT™

VOTAȚI ASSETTO CORSA ÎN STEAM GREENLIGHT

Assetto Corsa a fost înscris în secțiunea Greenlight a distribuitorului online Steam. Motivele pentru o asemenea decizie a Kunos Simulazioni sînt expuse logic și succint chiar de producător, motiv pentru care le voi reproduce integral aici:

- descărcări și actualizări mai rapide
- suport extins

- management mai ușor al conținutului și add-on-urilor
- te poți alătura unei comunități mai extinse
- o comunitate mai largă face ca prețurile add-on-urilor să scadă
- în timp, echipa și bugetul Kunos Simulazioni

ar putea să crească, pentru a adăuga conținut și caracteristici suplimentare simulării din Assetto Corsa.

Chiar dacă nu sînteți niște pasionați ai simulării auto, vă rog, așa, ca pe niște oameni cu care mi-am împărțit pînă acum vreo 17 ani din viață: dacă aveți user de Steam, mergeți în secțiunea de Jocuri a Steam Greenlight și dați un „Da” la întrebarea „Would you buy this game if it were available in Steam?”.

Merkiți, credeți-mă.

Mulțumesc frumos.

care eu mă aștept să găsesc setări de force feedback complete în produsul final, cum este firesc pentru un simulator 100%.

Dacă doriți să vă perfecționați în pilotarea mașinii disponibile în ACTP, aveți două posibilități – antrenamentul liber și hotlap-urile. Evident, antrenamentul liber nu presupune decît să dai ture cu vrea mușchiul tău, fără vreun obiectiv. Hotlap-ul presupune înregistrarea unui ghost car cu cea mai bună performanță per tură realizată pînă atunci, pe care tu încerci să îl depășești, pentru îmbunătățirea timpilor.

Leșurile pe pistă se pot face cu mașina configurată pentru diverse niveluri de dificultate, dar există și posibilitatea de a-ți bifa singur opțiunile de realism. Toate sînt prezente, în ce privește assist-urile, dar am remarcat cu plăcută surprindere că, pe lângă clasicul Automatic Clutch On/Off, mai există și o opțiune de rev matching la schimbarea treptelor de viteză.

Dacă vă amintiri din articolul despre modul Power & Glory v3 al GTR 2, la schimbarea în jos a treptelor de viteză, în regim de cursă, este necesar să potriviri turația

(„rev matching”) cu viteza mașinii, ceea ce presupune o scurtă apăsare pe accelerație la coborîrea în treapta de viteză, pentru a crește turația motorului, astfel încît acesta să nu acționeze ca o frînă și să ducă la rupea aderenței pe roțile tractoare (în special dacă acestea sînt de spate și sînt descărcate de o parte a masei vehiculului datorită frînării). Tehnica de pilotaj prin care se apasă scurt accelerația în timp ce frinezi și simultan cobori în treapta de viteză se numește „heel and toe” – cu virful piciorului drept frinezi, în timp ce cu călcîiul aceluiași picior „piști accelerația” (am observat că anumiți piloți, în diverse



configurații ale pedalelor, inversează virful cu călcîiul).

Acest rev matching nu mai devine necesar dacă bifezi opțiunea corespunzătoare din secțiunea de configurare a dificultății jocului – mașina o va face automat, precum la automobilele moderne la care acest proces este controlat electronic. Veți putea folosi în continuare ambreiajul, dar nu va fi nevoie să apeși tehnica de heel and toe, ceea ce este foarte util pentru începători. Nu am văzut un asemenea detaliu în configurarea unui simulator auto pînă acum, dar îl consider important, motiv pentru care i-am acordat o atenție – și preluare – specială.

Confirmare: simulare

Pe cîrîc, experiența este întocmai cea la care te aștepti de la un simulator produs de Kunos Simulazioni. În primul rînd, force feedback-ul este incredibil, imediat mi-a amintit de cel din NetKar Pro și Ferrari Virtual Academy, dar la care se adăuga un plus de rezoluție, se simte că acuratețea este mai mare, pe baza unui refresh la frecvență mai mare al forțelor ce intervin în pilotaj. Detaliul a ceea ce se percepe în volan este remarcabil, cu certitudine cîl puțin la fel de bun precum cel din rFactor 2 – eu zic chiar că peste acesta cu suficient de mult cit să se



simtă, fără însă a aduce cu nimic știrire calităților simulatorului de la ISI.

Nu am experimentat nici un fel de lag, de întîrziere la comenzi, fie că este vorba despre pedale sau volan - reacția mașinii a fost extrem de rapidă și de naturală. Și ai nevoie să îți simți automobilul ca pe o prelungire a ta, deoarece precizia simulării face ca Elise-ul SC (care este o mașină de stradă cu pneuri semiblock, cu suspensia întărită și coborîtă, cu diferențialul setat la 25% alunecare) să nu fie deloc docil pe un circuit atât de întortocheat, cu curbe strînse, precum este Magione. Dacă duci Elise-ul acesta la limită, devine foarte nervos, fără însă a ieși din logica fizicii mișcării masei și a aderenței pneurilor, motiv pentru care te anunță din vreme cînd are de gînd să se creeze și să te arunce în decor. Previzibilitatea și consistența comportamentului mașinii sînt un semn distinct al calității simulării din Assetto Corsa, cu atât mai mult, cu cît producătorii afirmă că engine-ul de simulare din ACTP este, practic, cel pe care îl vor folosi și în jocul final.

Este adevărat că există anumite lacune, momentan. Nu există uzură sau consum de combustibil, nici damage. În plus, lipsește dinamica termică a suprafeței de rulare, temperatura este constantă pe circuit, atît în timp, cît și ca suprafață. Iar, din cîte am citit din declarațiile producătorilor, nici nu pare să existe o dorință manifestă de a aduce temperatura circuitului în simulare. De altfel, se pare că nici condițiile meteo nu vor fi variabile și că nu va exista ciclu noapte/zî. Măcar, se pare, ar fi în proiect să se simuleze acumularea de cauduc pe pistă pe măsura desfășurării cursei/ antrenamentelor/calificărilor.

Bun, e limpede că unele din elementele care se pare că vor lipsi ar cam fi trebuit să spună „prezent” într-o simulare auto. Există însă un comunicat de presă care aduce mai mult cu o confesiune, în care oamenii de la Kunos Simulazioni arată că au fost nevoiți să la anume decizii dureroase pentru unii pasionați ai simulării, din cauză că nu au resursele necesare pentru a implementa toate aspectele ce caracterizează un asemenea tip de joc. Logica lor este corectă din această perspectivă, bugetul lor e limitat, firma este mică. Cu timpul, dacă Assetto Corsa are succes, probabil că este posibilă extinderea setului de caracteristici ale simulării - netKar Pro, în pofida unui ciclu de dezvoltare foar-

te lung, a oferit un bun exemplu în acest sens, implementînd la un moment dat condițiile meteo variabile și acvaplanarea, aceasta din urmă în premieră pentru un joc de simulare auto.

Surpriza: grafica

Grafica ACTP mi se pare extraordinară. Recunosc cîștit că nu mă așteptam la o asemenea evoluție spre revoluție a graficii într-un simulator auto. ACTP arată incredibil, modelul mașinii, texturile, iluminarea, vegetația, suprafața pistei... Grafica vederii din interiorul cockpit-ului mi se pare fotorealistică și, repet, iluminarea dinamică, ce folosește doar o tușă fină de efecte, este cea mai reușită din tot ce am vă-

zut pînă acum în domeniu.

Imaginile din revistă nu cred că reușesc să facă dreptate unei asemenea frumuseți, ba nici chiar score-shot-urile de înaltă rezoluție ce pot fi găsite pe net. Așa ceva trebuie văzut și experimentat în priză directă, rîndind acest Assetto Corsa Technology Preview.

Dar ACTP nu este disponibil gratuit decît celor care dețin o licență de netKar Pro. Vă spun încă o dată, după cum am afirmat-o în review-ul pe care l-am dedicat: netKar Pro merită! Acum costă numai 6,99 Eur, și îți oferă o experiență de simulare mult, mult mai valoroasă decît această sumă mică. Iar faptul că odată cu achiziționarea unei licențe netKar Pro primești și dreptul de a rula gratuit ACTP este un plus deloc de neglijat. Vă recomand ambele titluri, nu doar pentru că merită cu vîrf și îndesat, ci și pentru că banii pe care Kunos Simulazioni îi obține din vânzarea netKar Pro se duc toți în direcția dezvoltării Assetto Corsa, cum s-a afirmat în repetate rînduri. Iar, după cum o arată acest Technology Preview, Assetto Corsa trebuie neapărat să ajungă pe calculatoarele celor pasionați de simularea auto.

► **Marius Ghinea**





Un vrăjitor a ajuns la maturitate

Pe mine primul Bioshock nu m-a convins. Mi s-a părut că trage prea tare către a fi „artistic”, că vrea prea mult să exploateze un anumit context retro de design grafic, că se afundă ușor prea evident într-o filozofie pe care o pomeneste la tot pasul, dar o fructifică prea puțin creativ.

Al doilea Bioshock a început, pentru mine, la fel de lipsit de vlagă, dindu-mi aceeași senzație de formă fără fond – formă frumoasă, e drept, dar din nou prea căutată, prea pusă cu mîna, prea artificială. Și iarăși m-a iritat filozofia, toate vorbele și scrisurile unor personaje ce par să aibă o diaree de concepte și dubii, de obsesii și ezitări, pe care le emit discursiv, pe orice căi posibile. Prea puțină subtilitate, prea multă pseudoindoctrinare. Elementele horror abundă, la fel ca și în primul titlu al seriei, și o fac exagerat, pentru a sluji ca material de expresie pentru un creator de jocuri care vrea să-și arunce către lume propriile căutări, propriile frământări, dar o face crispat, împachetînd totul într-un înveliş pe care îl dorește cit mai seducător, cit mai comercial, cit mai potrivit pentru a vinde produsul Bioshock, deoarece îi lipsește încrederea că propriile sale gânduri și explorări în filozofie ar avea, altfel, suficientă atractivitate pentru portofelele noastre.

Al doilea Bioshock este un edificiu fragil ideatic, cu o credibilitate minimă a construcției motivelor și personajelor animate de acestea, pînă cînd este salvat în extremis, în ultima sa treime, prin exploatarea creativă și emoționantă a legendei lui Tristan și a Isoldei. Aici se simte cu adevărat prima atingere de geniu în elaborarea titlurilor Bioshock, oferindu-ni-se suficient material de reflecție și simțire pentru a justifica actul uneori oșitor de a parcurge primele două titluri ale seriei.

Iar oboseala asta nu provine numai din faptul că ești bombardat continuu și fără nici o umbră de subtilitate cu tot felul de emisii filozofice, care te lovesc pe toate canalele, de la emisi radio, la înregistrări, pînă la afișe și lozinci. La acestea se adaugă oamenii ce populează lumea imaginată din Bioshock 1 și 2, care mai de care mai



BIOSHOCK

INFINITE



cesivă a „asperității” lor” ce ar fi putut îngreuna marșul triumfal al consumatorului de jocuri către concluzia finală a acestor titluri.

Cu toate însă că acest prim capitol al prezentului articol este aproape ireductibil critic la adresa primelor două titluri ale seriei, faptul că BioShock 2 m-a lăsat, până la urmă, cu gura

meit între cei care au avut o contribuție semnificativă la dezvoltarea extraordinarelor Thief The Dark Project și Sistem Shock 2. Pe scurt, ceva îmi spunea că opera omului trebuie urmărită pe parcursul evoluției sale, deoarece există premise mai mult decât favorabile pentru apariția unui accident major în cariera unui asemenea individ capabil – fie că este vorba de un fiasco răsunător sau nu. Mă rog, să pun lucrurile, totuși, într-o perspectivă personală: dacă familia Brosius s-ar apuca de făcut jocuri mîine, ar fi mult mai de interes pentru mine decât cea Levine, credeți-mă...

Spectaculos vs Spectacol

L-am întrebat pe ciOLAN: „Nu vrei să faci tu Infinite?” Știu că este interesat de serie pentru că de la el am jucat primele două titluri – ba are chiar și o ediție de colecție, cu o statuie a Big Daddy. ciOLAN mi-a răspuns

indoctrinați (sau nu), dar și mai oribil desfigurați de uzul abuziv al geneticii, cu scopul satisfacerii oricăror dorințe, pe calea manifestării libertății totale, neîngrădite de religie, etică și estetică. Iar oamenii aceștia nu oferă nici ei suficientă diversitate, sînt o masă în cea mai mare parte informă și diformă, fără alt rol decât acela de a fi carne de horror și de shooter. Per total, toate acestea devin prea mult și prea la fel, iar încercările de a introduce variația sînt scemute, rar naturale și/sau fragede ca idei. Sînt creații ad-hoc niște antagoniști, niște oameni răi, care devin boși de final de secțiune a jocurilor, dar, în afară de a fi niște personaje de carusel al unui theme park horror art deco, schematic și cu puține profunzimi spre deloc, acești oponenți nu își depășesc aproape niciodată condiția primordială: aceea de măști în balul din spitalul BioShock.

Provocările tactice capătă accente interesante numai în al doilea BioShock – dar nu trebuie să uitați să jucați pe nivelul maxim de dificultate, și chiar și așa, abundența de arme, muniție și resurse devine iritantă. Da, ambele prime BioShock-uri suferă de o anumită tembelizare în gameplay, de rotunjirea ex-

căscată, m-a determinat să cer Infinite pentru a-l juca și recenza. Mă rog, la asta a contribuit și numele creatorului seriei, Ken Levine, pe care l-am văzut prima oară po-





că s-a uitat la trailerele ce au precedat lansarea Bioshock Infinite și a fost scris de spectaculozitatea lor. „Bă”, zice, „mi-e plin-n gît de spectacol, toate jocurile astea AAA nu știu cum să-ți mai scoată sufletul pe ochi cu spectaculosul ăsta obsedant, sînt obositoare, enervante, nu, mulțumesc, nu am nici un chef să mă mai ă... și ăștia la cap cu spectaculosul lor...”

Hm, mi-am spus, omul are un punct de vedere valid, și eu încep să dezvolt treptat o alergie la spectaculosul căutat, anume îngrămădit în spațiul nu totdeauna suficient de generos al unei campanii singleplayer. Și, dacă stau bine să mă gîndesc, primele Bioshock-uri au cam fost spectaculoase, aproape la modul la care îți scoate ochii cu spectacolul. Vizual, Bioshock 1 și 2 sînt un delir, dar delirul continuă și în sălile de spectacol din orașul subacvatic Rapture – sînt cîteva secvențe și lupte ce se desfășoară chiar în preajma unei scene... ceea ce mă mai liniștește, un pic, pentru că un spectacol asumat conștient de producător, ca element de expresie, integrat natural în universul unui joc, este mai suportabil.

Mă așteptam ca tendința spre spectaculos să fie nu doar prezentă, dar chiar neplăcut îngroșată în Infinite. Trailerele dădeau de bănuț asta, iar trecutul seriei întărea o asemenea presupunere. Al treilea Bioshock însă, m-a contrazis. Da, este spectaculos, în special la primul contact vizual – un oraș care plutește în aer, cu clădiri



înalte, cu monumente și edificii impunătoare, nu are cum să fie altfel. Dar, după ce surpriza primului impact începe să pălească, spectaculosul devine o normalitate ce nu mai uimește decît pe ici, pe colo, exact cît este suficient pentru a nu da în plictiseală, dar și pentru a nu deranja prin exces.

Unul din motivele pentru care spectaculosul nu este atît de agresiv ca în titlurile anterioare ale seriei este acela că arhitectura orașului aerian din Infinite, pe numele său Columbia, este de-a dreptul austeră față de art deco-ul „rococo” ce invadea orice suprafață vizibilă din primele două Bioshock-uri. Apoi, ajută foarte mult și faptul că spațiile sînt largi, perspectivele exterio-

re sînt de cele mai multe ori îndepărtate, iar aerul este prezent din abundență prin cea mai frumoasă formă de existență a sa – cerul –, scăpîndu-vă de apăsarea claustrofobică din Bioshock 1 și 2.

Da, spectaculosul există în Bioshock Infinite, dar este cel al propagandei, al grandiosului idiot, în genul arhitecturii fasciste din vremea lui Mussolini sau al celei create de Albert Speer pentru a hrăni orgoliul viziunilor lui Adolf Hitler. Și mai există spectacolele, la fel, de propagandă – parade comemorative, parcuri de distracție, show-uri aniversare, manifestări religioase –, dar toate acestea nu sînt destinate de creatorul jocului pentru a vă lua ochii, ci pentru a



Plantele din specia Ugh



Totă lumea, 40 scene...



Căile ferate aeriene

vă transmite un mesaj, pentru a exprima idei, pentru a contura o societate și bolile ei. Nu spectaculosul este urmărit în BioShock Infinite, ci spectacolul în sine, altă ca metodă de educare, cit și ca simptom.

Homo Sapiens?

Există un element prin care Infinite este semnificativ diferit de predecesorii săi: oamenii. Spre deosebire de BioShock 1 și 2, în care majoritatea prezențelor umane erau diforme și aberante, morbide, posedate, în Infinite te plimbi foarte des printre oameni normali, obișnuiți. Chiar și oponenții tăi nu sînt, de cele mai mul-

te ori, altceva decît oameni obișnuiți puși în circumstanțe mai puțin obișnuite – cum ar fi aceea de a lupta împotriva unei mașini de ucis, adică personajul tău, pe numele său Booker DeWitt.

Deși fețele și trupuile lor nu poartă stigmatele vizibile ale jocului cu ADN-ul ce marcau pe locuitorii orașului subcavatic din BioShock-urile anterioare, oamenii din Infinite suferă la rîndul lor de boli – cele ale societății utopice pe care conducătorul Columbiei, Profetul, încearcă să o edifice în cer. Sînt naivi, rașiți, lipsiți de simțăminte în fața suferinței celor pe care îl consideră inferiori, birfesc, sînt pretins sau cu adevărat



religioși, dar păcatul mindriei nu-i ocolește. Sărăcimea, muncitorimea, discriminanții își aduc și ei aportul lor de neajunsuri: violența, abuzul de alcool, lipsa de îndurare, ignoranța.

Dar cea mai cumplită boală a tuturor oamenilor din Columbia, indiferent de partea cui se află, este vulnerabilitatea lor în fața manipularii. Toți oamenii, cu excepția liderilor lor, par slabi, incapabili a se susține singuri pe suferințele lor, par a depinde permanent de o figură călăuzitoare, de un tăcut sau o mamică de mină cărora se agață de la naștere pînă la mormint. Gregari, ca niște oi al căror reprezentant suprem nu poate fi decît, bineînțeles, Mielul, oamenii din Columbia alctuiesc o masă amorfă, o cocă pe care un manipulator talentat o poate modela în orice formă, oricît de monstruoasă ar fi aceasta.

Și nu este vorba despre o monstruoasă vizibilitate trupuri, precum în primele două BioShock-uri, ci de cea mai periculoasă și hidoasă deformare a omului – cea a sufletului, sub loviturile ciocanului propagandei și fricii.

Sincer, plimbîndu-mă prin Columbia, am avut senzația extrem de familiară a unei plimbări printre oamenii din viața reală. Diferențele sînt minore.

Metafore mioritice

Inițial, realizarea grafică a oamenilor în BioShock Infinite m-a enervat. Fețele sînt inexpresive, privirile ușor timpe, detaliile lipsc, mimica este redusă la minimum. Ba, mai mult, modelele de figuri sînt prea puțin nmeroase – chiar în prima scenă din joc în care vezi o





mulțime de oameni observi vreo zece care au exact aceeași figură. Ugh, mi-am spus enervat, asta nu este deloc un semn bun pentru ceea ce va urma!

Dar tocmai desfășurarea ulterioară a jocului m-a făcut să privesc cu alți ochi ceea ce la început mi s-a părut un motiv de iritare. Faptul că aceleași figuri se regăsesc, cu o frecvență mare, de-a lungul peripetiei tău prin Columbia, este pur și simplu firesc: oamenii sînt, de fapt, la fel. Dacă mă uit la o turmă de oi, nu voi observa diferențe marcate între figurile concentrate pe rumegat. Doar Mielul Domnului, Agnus Dei, se poate distinge într-o turmă. El și Păstorul.

Înțeleg perfect lipsa nevoii de diversitate în figurile umane din joc, ce poate fi tratată ca o modalitate de expresie, ca un mesaj nu foarte subtil al creatorilor jocului către noi, mulțimea consumatorilor. De altfel, aspectul oamenilor este în perfectă armonie cu emisiile lor vocale: îmi este greu să numesc grai articulat mulțimea de prostioare, banalități, insinuări, blîfe, ironii ieftine și răutăți pe care le auzi atunci cînd treci pe lângă acești demni reprezentanți majoritari ai speciei noastre, impecabil recreați în virtual de un producător pe care îl bănuiesc, tot mai mult, de mizantropie.

Mă calc pe ea de iarbă

Am hotărît, deci, să nu mă ofusc pentru felul în care sînt realizați grafic oamenii. Dar o nemulțumire am, totuși. În ceea ce privește partea vizuală a jocului. Este vorba despre plante.

Groaznic, groaznic, groaznic. Mă întreb cum este posibil ca în anul 2013 să mai vezi într-un titlu AAA plante atât de urît reproduse. Arată ca niște texturi proaste, sucate și intersectate. Literalmente, cînd am dat pentru prima dată cu ochii de ele nu mi-a venit să-l cred atînd cînd mi-au transmis către creier imaginile respective. „Man, nu da vina pe mesager”, mi-a spus globul ocular drept, în timp ce stîngul, rușinat, începuse să se înroșească și să se bilbile, întunecîndu-mi vederea periferică. „Nu cîlîi și bastonașele noastre sînt de vină, cred-ne, asta am primit și noi, asta îți livrăm, încă nu ne-ai dotat cu acceleratoare capabile DirectX 15 ca să-ți înfrumusețăm orice timpîenie pe care o vedem...”

Păcat, tare păcat, pentru că, altfel, jocul, în ansamblul lui, arată foarte bine. Da, se exagerează cu efectele de lumină și se simte că totul este construit și texturat în



Elisabeta mă lovește cu „Principiile mecanicii cuantice”.



așa fel încît să funcționeze decent pe o consolă. Da, rîmii cu regretul că nu este un titlu gîndit pentru PC, care să exploateze măcar la nivel mediu posibilitățile grafice ale hardware-ului actual. Dar, per total, impresia vizuală este mai mult decît pozitivă, decorurile, Columbia, exteriorarele, interiorarele, totul arată într-un mare fel – la propriu și la figurat. Singura problemă este apariția din loc în loc a plantelor, care strică armonia realizării grafice a noului Bioshock.



Propaganda este sufletul unei națiuni.



Și în infinite sint, puncte de belvedere" în care se simte că producătorul a vrut să pună de un tablou cu care să te lase mască. Spre deosebire însă de primele două Bioshock-uri, unde s-a exagerat cu excesul (sic!) de picturalitate vizuală, unde spectaculosul artistic vizual devenea obositor, de data aceasta momentele de „vibrație” vizuală sint mai puține, însă mai sensibile, mai decente, mai agreabile. Less is more își arată încă o dată perfectă valabilitate.

Agnus Dei

Calitățile grafice ale jocului culminează însă în ființa virtuală a Elisabetei, fata de 16-17 ani pe care eroiul principal este trimis să o răpească din „tumul” bine păzit în care este ținută captivă de către Profet, cel care conduce Columbia, orașul aerian. De altfel, Booker DeWitt, personajul controlat de noi, va parcurge cea mai mare parte a jocului alături de Elisabeta, aceasta este un companion. Dar nu unul în maniera în care este Lydia, tovarășa noastră de luptă și explorare în Skyrim.

Nu, cu Elizabeth nu te poți căsători, nici nu se pune problema. Și nici nu se angajează în luptă alături de tine, ci se ferește, abil, de inamici, reușind, la nevoie, să-ți mai arunce niște muniții, niște sănătate, niște „poțiuni magice”, în plină bătălie. Apoi, tu nu îi dai porunci Elisabetei, dimpotrivă, ea este adevărata conducătoare, ea are ideile, ea hotărăște – tu ești doar brațul înarmat și ochii holbați la ea.

De ce holbați? Hm, pentru că, în primul rând,



Elisabeta e atractivă. Este, la început, adolescenta frumoasă, proaspătă, spontană, încrezătoare, plină de viață și de bucuria de a cunoaște tot ceea ce îi fusese ascuns în timpul detenției sale în turnul Profetului. Scena în care am văzut-o dansind la o serbare populară pe mine m-a lăsat mască, varză și mut. Felul în care se mișcă, îmbrăcămintea, linia trupului, ochii, figura luminoasă, zîmbetul... toate acestea sint extraordinar realizate în Bioshock Infinite. Și totul este întregit magistral de voice acting – cea care a dat vocea Elisabetei este extraordinar de talentată și de potrivită acestui rol.

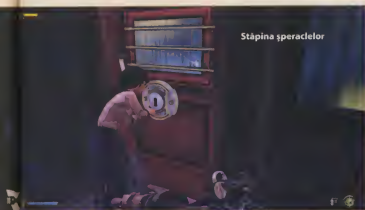
Dar povestea jocului se desășină mai departe, iar evenimentele tragice la care participă sau care îi sint dezvăluite prin mesajele și documentele găsite din loc

în loc o schimbă profund pe Elisabeta, ea suferă și reușește să ne transmită și nouă suferința ei. Durerea i se citește pe chip, postura i se modifică, alege alte haine, vorbele îi sint mai puține, mai reținute. Este o eroină ce duce pe picioare aparent fragile un mare conflict interior.

Și, uite-așa, ajungi să simți pentru Elisabeta o afecțiune curată, ca pentru o soră, sau o fiică.

Elisabeta este, fără umbră de îndoială, o mare realizare a creatorilor celui de-al treilea Bioshock, este unul din personajele feminine ce intră în istoria jocurilor, alături de puține altele. Grafic, dar și ca voce și animație (captură de mișcare), arată ce se poate face, de fapt, cu oamenii din Bioshock, dacă producătorul o dorește. Ca





personaj al poveștii, Elisabeta este impecabil conturată, este viitor de lipsită de inconsistențe, dovedind, dimpotrivă, o surprinzătoare bogăție de calități și trăsături ce lasă loc pentru o mulțime de interpretări și speculații.

Spre exemplu, pentru mine Elisabeta este Sophia (adică înțelepciunea divină, uneori asimilată cu Logosul, nu uitați că la prima întâlnire vă lovește cu o carte, iar la un moment dat, important, se va purta pe deasupra apelor, precum Cuvântul. Apoi, Elisabeta este mama Sfântului Ioan Botezătorul – or, botezul este cheia transformărilor în Bioshock Infinite; să vă mai spun și faptul că Elisabeta din Scripturi nu știe că este gravidă, ci află de la soțul ei, bătrînul Zaharia, care fusese vestit de aceasta de către Arhanghelul Gabriel?... cel care au jucat

Infinite se pot prinde de niște asemănări...). Se poate spune că acest joc izvorăște de la Elisabeta.

Ah, uitaseam, fata știe să folosească șperacul, pentru a forța înclucitorile ușilor și seifurilor, deci, are puterea de a te trece praguri – trăsătură eminamente psihopompă –, dar și de a revela ceea ce este ascuns. Mda, al dracului de complexă Lisaveta lui Levine, te duce departe cu gîndul!...

Luptă în cer

Dar a o elibera și proteja pe Elisabeta presupune luptă. La acest capitol, Infinite mi se pare că a reușit să atingă un model optim de concepere a armelor, puterilor speciale, echipamentului și upgrade-urilor,

perfectionînd rețeta deja lansată de primele două Bioshock-uri.

Practic, lucrurile nu sînt mult diferite față de titlurile anterioare. Ai sănătate, „mană” pentru puterile speciale (acum numite „vigors”) și un scut. Toți acești trei parametri se pot îmbunătăți permanent prin consumul unei poțiuni ce este de găsit în locuri secrete sau în zone ce devin accesibile prin lupte majore. Puterile speciale, vigors, sînt variate, și fiecare din ele are două forme, una ofensivă și una pasivă, acestea din urmă, în general, sub forma creării unor capcane. Totul, arme și puteri, se poate upgrada prin cumpărarea de îmbunătățiri la automatele destinate special acestui scop – exact precum în primele Bioshock-uri. În plus, poți găsi, pe alocuri, piese de îmbrăcăminte, ce îți vor oferi diverse avantaje și proprietăți speciale. Remarc faptul că interfața ce îți permite să îți configurezi echipamentul și puterile este foarte simplă, directă, ușor de folosit. De altfel, în ansamblu, felul în care este conceput eroul nostru sub aspectul luptei mi se pare un foarte mare succes.

Însă reușita în ce privește lupta nu se oprește aici. Cu puterile sale aparte, Elisabeta poate, la cererea ta, să aducă modificări cîmpului de luptă, să creeze puncte de alimentare cu arme și muniție, obstacole după care să te ferești, santinele automate care să îți se alăture, dar și cîrlige de care să te agăți pentru a căpăta acces la zone inaccesibile ori pentru a folosi o formă specială de melee.

Partea cu cîrligele este o găselniță interesantă a creatorilor jocului: între clădirile zburătoare din Columbia te poți deplasa sărînd de la un cîrlig la altul





sau agățându-te de o linie ferată aeriană. În acest scop, folosești un dispozitiv special, cu proprietăți magnetice, ce te trage către cirigle sau liniile aeriene de transport. Ceea ce e foarte fain este că te poți lupta folosindu-te de aceste mijloace de deplasare, poți trage cu arma „din agățat”, dar poți și să sari din cirigă sau cale aeriană și să ucizi inamicul dintr-o lovitură, cam ca în Assassin's Creed. De asemenea, există piese de îmbrăcăminte care îți diversifică și amplifică semnificativ capacitatea de luptă când folosești aceste căi de transport aeriene. Una peste alta, dat fiind și designul de nivel anume conceput pentru a facilita uzul tactic al căilor aeriene, se ajunge la o varietate impresionantă de posibilități de abordare a unei lupte, dar și de configurare a personajului propriu, pentru a se specializa într-un tip de combat sau în altul. La această diversitate de posibilități tactice se adaugă în mod fericit capacitatea Elisabetei de a modifica dinamic nivelurile în care se desfășoară confruntările, o idee la rîndul ei interesantă, dar despre care simt că putea fi exploatată chiar mai bine decât au făcut-o producătorii titlului de față.

Pe Hard

Premizele combatului sînt bune, deci, din perspectiva elementelor implicate. Dar există cu adevărat o provocare? Și întreb asta pentru că în primele două Bioshock-uri luptele deveneau la un moment dat prea ușoare, din cauza abundenței de resurse – mind me, vorbesc strict despre componenta singleplayer.

Eu vă recomand să jucați Bioshock Infinite pe nivelul maxim de dificultate, cu auto aim off (evident), dacă doriți să beneficiați de cea mai bună experiență în ce privește lupta. Ei bine, pe Hard,

„La muncă, nu la cerut drepturile”



O trimitere la Thief?...





resursele nu sînt deloc atît de abundente precum în titlurile anterioare ale seriei. E drept, nu simți că lipsesc, jocul nu devine un survival, dar ești limitat în ceea ce privește opțiunile. Astfel, nu mai poți să-ți maxezi toate puterile și toate armele, trebuie să te decizi pe care linie vei merge, ce tactică vei folosi prioritar, trebuie să-ți creezi un stil de joc și să te ții de el.

Eu, spre exemplu, am mers pe calea mea obișnuită, adică lupta de la distanță, folosind carabina și pușca cu lunetă. De asemenea, vigors-urile alese de mine au fost în număr de două (pentru că numai atitea am putut duce la maximum), utilizabile tot pentru atacul la distanță. Nu am avut bani să upgradez tot ce se putea, iar asta mi se pare foarte bine. Recunosc, am pierdut ceva și cu prilejul readucerilor la viață, ce se produc întocmai precum în primele Bioshock-uri, și te costă bani, sănătate și „mana”.

Deci, ești obligat să iei decizii în privința echipamentului și să urmezi consecvent o tactică – faptul că resursele financiare nu sînt abundente te obligă să alegi. Important este însă că ai din ce alege, jocul îți pune la dispoziție variante foarte diferite și consistente de abordare a felului în care lupți, atît prin echipamentul și upgrade-urile disponibile, cît și prin designul de nivel. Așa se face că nu am ajuns să mă plictisesc nici un moment, în permanență am simțit că există o provocare, lucrurile nu au trenat nici o clipă, nu am devenit übermensch spre sfîrșitul jocului, precum în Bioshock-urile anterioare.

O contribuție importantă la calitatea luptei și-o aduce și AI-ul oponentilor, îmbunătățit față de Bioshock 1 și 2. Inamicii se feresc de focul tău, se deplasează rapid, lucrează ca un grup în care cei dotați cu arme de distanță îi sprijină pe cei care se apropie de tine pentru lupta corp la corp. Intensitatea confruntărilor crește treptat spre final, fără a fi, însă, bazată numai pe puterea brută a oponentilor și pe numărul lor, ci și pe designul de nivel mai complex și pe provocările tactice tot mai dificile. Scriptarea anumitor bătălii, în special a celor cu boși, este minimală, nu deranjează. În general, scriptarea în secvențele de luptă este făcută inspirat, exact cît este nevoie pentru a contura o situație tactică, fără a duce la repetitivitate sau la instalarea senzației de artificial.

În opinia mea, Bioshock Infinite este, sub aspectul luptei, un titlu shooter action de bună calitate, fără a fi stelar sau a face istorie în domeniu... Dar combinația luptei cu celelalte elemente ale jocului, echilibrul cu acestea, face din Infinite un FPS de acțiune mai bun decît multe, multe altele.

E = mc^{donalds}

Toate aceste elemente despre care am vorbit pînă acum, oricît de bine realizate, ar fi nimic fără povestea care le leagă. Din aceasta nu vreau să vă dezvă-



lui nimic, pentru că, dacă nu ați jucat încă Infinite, ar fi păcat să vă strîc plăcerea descoperirii minunăției de storyline. Iar dacă ați jucat deja al treilea Bioshock, o repovestire ar fi inutilă.

Ceea ce vreau să spun însă este că povestea din Infinite este mult, mult mai bună decît cele din Bioshock-urile anterioare. Sînt combinate uimitor de curgător și credibil elemente de istorie, inclusiv a religiei și muncii/produției, cu speculații provenite din paradoxurile fizicii cuantice – acestea din urmă permițînd apariția naturală a unor elemente fanteziste ce păreau de neconcepție pînă acum în seria Bioshock. Personajele sînt conturate treptat, cu finețe, iar două dintre acestea, care par absurde aproape întreg jocul, îți primesc spre final cheia de descifrare.

Un singur lucru poate deranja, inițial, anume că povestea este liniară. Spre deosebire de primele două

Bioshock-uri, bogate în finaluri alternative, al treilea merge pe o singură variantă. Dar, sub aspect narativ, nu am simțit acest lucru ca fiind o lipsă, ci o alegere a producătorului acestui titlu, urmărită consecvent și creativ, în scopul realizării unui anume efect asupra jucătorului. Povestea este suficient de puternică pentru a se susține cu un singur final. „Less is more” se dovedește un principiu de design valabil și în cazul poveștii din Infinite, deloc stufoasă, dar plină de dimensiuni.

Din recombinarea inspirată a acestor dimensiuni multiple se obține elementul de surpriză, generator al unor cotituri neașteptate în ințruga jocului, ce contribuie cu iscusință la evitarea oricărui moment de plictiseală – totul te face curios, totul te face să simți intens, totul te împinge mai departe către un final care te lasă alt om decît cel care a început acest Bioshock.



Regizorul

Bioshock Infinite este rezultatul reușit al încercărilor, al experimentelor din primele două jocuri ale seriei. Ken Levine pare să fi ajuns la forma/rețeta/modelul de succes pentru jocul care i se potrivește cel mai bine din perspectiva lui de creator. Băzindu-mă pe tot ce am văzut ieșind din atelierul lui de creație până acum, aș încerca să caracterizez prototipul ideal al unui astfel de produs „levinian”:

În primul rând, este vorba despre spectacol. Mulți au spus despre Infinite că este, de fapt, un film, mai mult

decît un joc. Îi contrazic. Scenele cinemate sînt puține și scurte, nelăsînd niciodată o senzație de scriptare excesivă sau de intruziune în experiența de joc. De altfel, din acest motiv nici nu se face uz intensiv de camera de luat vederi virtuală, nu există un cameraman care să dicteze asupra vizualului din Infinite.

Există, în schimb, un excepțional regizor, ajuns la maturitatea mijloacelor sale de expresie. Și nu este un regizor de film, de aceea Infinite nici nu este cinematic. Este un regizor de spectacole. Ken Levine este un regizor de spectacole precum cele de pe

Broadway, pe care le aduce cu înimăginal talent pe calculatoarele noastre, într-o formă jucabilă. De altfel, omul este perfect conștient de ceea ce face, dovedit fiind pentru mine atît momentul muzical „Will the circle be unbroken?” - ce are loc în timpul jocului, cît și cel apărut ca o surpriză pe genericul de final, în care Levine își dezvăluie latura regizorală.

La acestea două aș mai adăuga un altul, foarte important, pe care am fi tentați să-l trecem la categoria ouălor de Paști, cu atît mai mult cu cît acestea abundă în Infinite, și să-l lăsăm acolo, fără o analiză mai atentă.

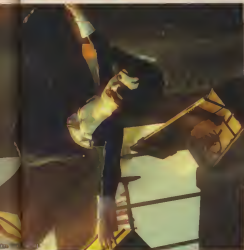


Este vorba de momentul în care Elisabeta „rupe” realitatea, dezvăluindu-ne în fundal imaginea unui cîmp, cu o casă pe care o tornadă imensă tocmai o lovește. Or, asta este exact scena de început din „Vrăjitorul din Oz”. Părerea mea este că Levine își dezvăluie astfel nu doar rădăcinile, dar și substanța sa intimă: aceea de creator de spectacole, ajuns prin puterea revoluției tehnologice nu într-un teatru de musicaluri, ci în industria jocurilor.

Primele două Bioshock-uri abundau în elemente de spectacol - inclusiv prin prezența scenei de teatru/operă în anumite niveluri. Dar, din nefericire, la vremea aceea, Levine încă nu înțelesese faptul că spectaculosul ucide spectacolul, îl detumează, îi îngroașă trăsăturile pînă la a-i dezvălui convențiile, butaforia, construcția bazată pe iluzie - spectaculosul era o primădonă ce cînta prea tare, în falset, acoperind ansamblul jocului.

În Infinite însă, elementele de spectacol au fost cu înțelepciune echilibrate, lăsate în plan secund, subtil, în așa fel încît magia spectacolului să te cuprindă firesc, imersivitatea să se instaleze precum dependența de un drog, iar universul jocului să devină un partener legitim de viață al jucătorului.

Astfel au fost posibile apariția și manifestarea sentimentelor, după o formulă ce fusese deja testată înspre finalul celui de-al doilea Bioshock. Intocmai precum la un spectacol ce reușește să se apropie de inima ta, și parcurgerea drumului prin orașul aerian al Profetului imprimă sufletului tău emoții, deseori puternice. Senzația de veridicitate, de adevăr al lucrurilor care se întîmplă acolo, dar și al oamenilor și personajelor pe care le întîlnești, la care se adăugă incredibila realizare a Elisabetei, toate acestea te fac să renunți la barierele defensive ale conștiinței și să participi cu toată inima la drama din cer.



... must go on

Am senzația că principiul de la care Levine a pornit în realizarea Bioshock Infinite a fost „controlează spectacolul pentru a controla spectatorul”, emoțiile și reacțiile lui. Dar necesitatea exercitării unei asemenea control are, inevitabil, și minusurile sale. Se pierde din interactivitate: de aceea nu poți lua, cu adevărat, decizii care să afecteze cursul jocului și a poveștii în Infinite – la finalul e unui singur, fără alternativă. O spun hotărât: lucrul acesta nu m-a deranjat nici cît negru sub unghie, dar asta tocmai pentru că spectacolul este o reușită. O reușită ce a presupus limitarea interactivității.

Ori, ce diferențiază mai mult jocul de celelalte arte și/sau industrii? Păi, tocmai interactivitatea. Sub acest aspect, primele două Bioshock-uri erau, cert, mai jucuri decât al treilea – deciziile luate pe parcurs afectau finalul și anumite linii de story. Dar nu erau niște spectacole la fel de reușite.

Dacă încerci să tragi o linie și pui pe cineva să spu-

nă direct: „care joc este mai bun, infinite sau primele două?”, omul ți va răspunde mai mult ca sigur că Infinite este un joc mai bun. Cu toate că este, de fapt, un show mai bun. Dar, dat fiind că nu sîntem aplecați suficient către analiză, iar disecțiile pe cod deschis ne repugnă și ne obosesc, sîntem tentați să considerăm că un joc care ne-a plăcut mai mult este mai bun, omînd să ne mai punem întrebarea dacă lucrurile care ne-au atras la el sînt dintre cele care definesc jocul ca noțiune/gen/ creație prin specificitățile sale, prin ceea ce îl face diferit de o carte, un film, o pictură.

Cînd o zbura porcul?

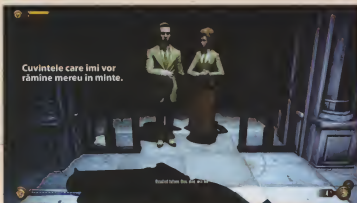
De altfel, un simptom al favorizării spectacolului în defavoarea jocului mi-a fost relevat de un bun (și foarte perspicace) prieten, care, atunci cînd i-am povestit despre infinite și mașinile de zbor antigravitaționale, m-a întrebat scurt: „dar jucătorii pot zbura?” și a continuat, detaliind că se referă la echipamente individuale

de zbor, care să permită deplasarea liberă prin aer a personajelor din joc.

Oups! I-am răspuns că poți să te deplasezi prin aer doar pe rute prestabilite, folosind căile de transport aeriene, așa-numitele „skylines”. Și atunci mi-a picat fisa: da, în infinite există tot suportul de story și de fundal științific pentru apariția echipamentelor individuale de zbor. Există și suportul engine-ului de joc folosit, anume Unreal 3. Dar asta ar fi putut duce la un focus nedorit al jocului, către un alt tip de gameplay, cu alte libertăți și perspective, ce ar fi putut aduce grave atingeri vizuului pe care Levine dorea să o imprime în spectacolul său.

Asta ca să nu mai vorbim de faptul că exploatarea judicioasă a unui asemenea element de gameplay ar fi putut ajunge să absoarbă resurse, umane și/sau financiare, ce erau necesare în altele părți, tocmai acelea indispensabile showului infinite, așa cum îl gîndea creatorul său. Poate că apariția în joc a echipamentelor individuale de zbor ar fi consumat banii cu care s-a reali-





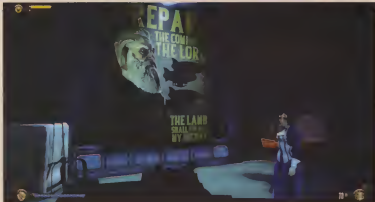
Cuvintele care îmi vor rămâne mereu în minte.

zat o treabă de mare finețe în acest Bioshock: aspectul dinamic al personajelor.

Ce înseamnă acest „aspect dinamic”? Înseamnă că acțiunile prin care trec personajele, al tău și Elisabeta, lasă urme pe ele. Tu, spre exemplu, capeți un stigmat la mîna dreaptă – un cuțit trecut prin palmă –, pe care Elisabeta îți pune o fașă. Dar, chiar Elisabeta beneficiază cel mai mult de dinamica aspectului

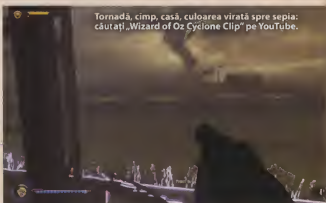
său. Treptat, hainele i se rup și i se murdăresc. Pe trup, pe față, îi apar vîntări, zgîrieturi, pete. Elisabeta ajunge să poarte urmele vizibile ale suferinței, ale încercărilor prin care a trecut. I se schimbă însă nu doar aspectul, ci și gesturile, tonul și inflexiunile vocii, precum și cuvintele pe care le folosește. O foarte mare parte a impactului pe care Elisabeta îl are asupra ta provine din aceste schimbări ale ei – un element de originalitate al jocului în care geniul creatorilor săi s-a manifestat plenar.

Sau poate că resursele necesare exploatarei echipamentului de zbor individual ca element de gameplay ar



fi dus la dispariția altor elemente de spectacol esențiale pentru a contura reușita lui Bioshock Infinite, așa cum este el acum. Poate că dispăreau secvențele muzicale în care interprete populare de culoare se lansează în hituri gospel ce dau consistență atmosferei locale și ating sensibili inimioara spectatoru... scuze, jucătorului. Sau poate că nu ar mai fi ajuns în joc minunatele Easter Egg-uri muzicale, ce trimit către atâtea surprize sonore. „Girls just want to have fun” a fost primul care m-a izbit, am ris pe burtă cînd mi-a ajuns la urechi versiunea de flașnetă a acestei piese a lui Cyndi Lauper.

Deschid paranteză: în momentul în care am auzit „Everybody wants to rule the world” a celor de la Tears for Fears, gluma s-a îngroșat, subit. Piesa cu pricina este fundamentală pentru mine (versurile „There's a room where the light won't find you / Holding hands while the walls come tumbling



Tornadă, cîmp, casă, culoarea virată spre sepie: căutați „Wizard of Oz Cyclone Clip” pe YouTube.

down”, precum și „All for freedom and for pleasure / Nothing ever lasts forever / Everybody wants to rule the world” cred că sînt grăitoare, inclusiv din perspectiva primelor Bioshock-uri. Închid paranteza.

Ideea este că, pînă la urmă, echipamentul individual de zbor nu a fost introdus în Infinite, resursele au fost folosite pentru a face un show mai bun, iar gameplay-ul a fost lăsat la nivelul unei libertăți limitate, ce nu dăunează în nici un chip spectacolului, în ansamblul său.

Butonul de „Repeat”

Cînd vorbești despre calitățile unui joc, ajungi, inevitabil, la noțiunea de rejucabilitate. Noul Bioshock, lînar cum este el, te îndeamnă la a-l reia? Și nu mă refer aici la rejucabilitate din perspectiva unui spectacol, pe care simți nevoia să îl revezi o dată la cîțiva ani, așa, pentru că ți-a plăcut cîndva. Vorbesc acum din perspectiva unui joc, care, în urma alegerilor jucătorului, poate urma un curs, sau altul, al acțiunii și/sau poveștii, pe care tu ai dori să-l reiei în mod diferit, tocmai pentru a acoperi toate aceste variante de desfășurare a acțiunii/poveștii.

Păi, hmm, mda, Infinite este cert rejucabil. Iar asta pe baza echipamentului și stilului de luptă abordat: practic, dacă joci pe nivelul maxim de dificultate, nu îți permiți să îți maxezi toate armele/puterile, că nu te țin banii. Ceea ce te obligă să alegi un anumit stil de luptă și să te ții de el cam tot jocul. Apoi, în funcție de stilul de luptă ales, vei opta pentru anumite piese de îmbrăcă-



mente, care favorizează respectiva manieră de combat. Așa se face că, dacă te pasionează lupta – iar Infinite oferă alit terenul, cât și mijloacele pentru asta –, poți relua jocul în cel puțin trei feluri de a te lupta, semnificativ diferite unul de celălalt, iar faptul că după prima parcurgere a acestui titlu Bioshock apare un nou nivel de dificultate maxim, anume, 1999*, nu face decât să contribuie la reabilitate.

Da, există limite impuse de spectacolul Infinite, rezorțor rămâne ferm la cirna acestuia, dar buna realizare a componentei de luptă permite suficientă libertate în cadrul acesteia, astfel încât interesul pentru reluarea jocului să depășească semnificativ pe cel al simplei reverberi a unui show îndrăgît.

Intru clarificare

De fapt, ar mai fi un motiv pentru care Bioshock Infinite merită reiat: dămirea. Yup, ați citit corect: dămirea. Jocul este plin de referințe mai mult sau mai puțin subtile către tot felul de elemente de istorie, din varate domenii. Se atinge și religia – deși mai corect ar fi să spun că se aduce serios atingere religiei. Iar alune-casa mecanică cuantică este baza a tot și toate în infinite, nu-i așa? În plus, Levine face uz din plin de simboluri, alit de mult lincit la un moment dat începi să vezi în orice un Semn.

Da, da, aș fi putut folosi termenul gameraș uzual de Easter Eggs în locul celui de „simbol”, dar, în cazul de față, ar fi fost nu doar o trivializare nemeritată a elementelor (quasi)exotice introduse de creatorii jocului, ci chiar o folosire improprie a unei expresii ce nu poate cuprinde materialul vast și profund de reflecție oferit de Bioshock Infinite.

De aceea, fie că ați căutat pe Internet și, evident, ați găsit multe materiale ce încearcă să descrie prezenta simbolistică a jocului, fie că aveți propriile voastre teorii, o reiaare, două, trei, nu pot decât să ajute întru dămirea voastră, întru deșelarea dimensiunilor multiple ale poveștii, personajelor și replicilor acestora.

Adevărul este că Bioshock Infinite va fi subiect de discuție multă vreme de acum încolo. Eu cred, chiar, că va genera un curent nou în producția de jocuri AAA, dacă va avea un succes financiar răsunător, situație în care va oferi exemplul unei alternative. Astfel, dacă un mare distribuitor de jocuri va ajunge în impas comercial



Ochi mari, în care se citește suferința Fecioarei – Icoană bizantină.

cu francizele sale populare deja prea „timpficate” și răsuflăte pe care ni le livrează an de an, există posibilitatea să sară în barca cealaltă, a jocurilor ce mustesc de idei, de emoții, chiar de artă – pentru că Infinite a arătat că rețeta funcționează. Evident, în cele mai multe cazuri nu va ieși din linia de producție decât o imitație scremută, dar, poate, clișva creatorii din sâmbința lui Levine vor primi o șansă de a face jocuri valoroase, pe care o vor fructifica.

„Nu dați atenție celui om aflat în spatele perdelei.” (Vrăjitorul din Oz)

Inițial, l-aș fi dat acestui al treilea Bioshock nota maximă. După cîteva zile de reflecție însă, mi-am dat seama că Levine m-a manipulat, că și-a aruncat în mine clișvele elementelor emoționale, că m-a șantajat sentimental cu Elisabeta, că a pus copiii Infometaji ai să-rărilor să cînte gospeluri sfîșietoare, că a exagerat cu caracterul educativ al creației sale, că a amalgamat atitea simboluri în joc încît, oricum ți-ai freca mintea cu ele și le-ai recombina, tot ții creează impresia unei Mari Opere pline de sensuri ascunse. Dar, plină la urmă, să dăm imitații americane de entertainment media ceea ce este al ei: Bioshock Infinite este un perfect reprezentant al magiei exercitate prin spectacol. Chiar nu-i poți găsi un păcat în asta – produsul lui Levine este o reușită extraordinară. Nu apreciez acest titlu numai pentru calitățile sale de joc, pentru imbinarea impecabilă a graficii, poveștii, personajelor, luptei și muzicii, într-un crescendo ce oferă un climax final inegalabil. Nota 10-o acord și pentru felul în care îl mani-

pulează pe jucător, inducîndu-i emoții, idei, atitudini, reacții, exact după dorința magicianului aflat în spațele cîrtinei. E drept, este sacrificată interactivitatea, capacitatea jucătorului de a avea opțiuni semnificative. Dar, oricum, exercitarea dreptului de a alege este o simplă iluzie în societatea modernă, nu-i așa? Iluzie, prestidigitatie, magie.

Și dacă aveți vreo nedumerire, trebuie să vă spun că nu folosesc termenul de „magie” în accepțiunea popularizată de desenele animate ale studiourilor Disney sau de RPG-urile clasice.

Eu simt că nu degeaba Levine trimite către „Vrăjitorul din Oz”. ► **Marius Ghinea**

P.S. Dacă mai prind pe cineva că se folosește de Requiemul lui Mozart co să-mi otingă coordo sensibilă, oșo cum o focu cu nesimțire neo Ken în Infinite, om să mă duc lo el ocosă, om să-i minjesc poarto de lo întroare cu palmo Immutată în vopșeo roșie de ouă de Poști, om să-i Infig o baghetă de dirijor în gouro cheii și om să-i bat pe ușă, în piroane, portretul lui Herbert von Karajan. Așezot cu sursul în jos.

P.P.S. După ce terminoji jocul, lo un moment dot, uitoji-vă pe YouTube după „Apocolyptica feat. Nino Hogen - Seemann [HD 720p]”. Eventual, căutoji și traducere versurilor în engleză, dacă nu știți germană. Enjoy!

P.P.P.S. Tot pe YouTube, doji o căutoare după „Poy no attention to that man behind the curtain”. Așo, co să ne înțelegem mai bine...

VERDICT

LEVEL

- inovativitate
- calitate
- luptă și engajament
- muzică

PE SCURT

Dispozitivul de transport Bioshock Infinite este destul agrosor și este foarte ușor de folosit. Acesta este un joc de acțiune și de aventură. Acesta este un joc de acțiune și de aventură. Acesta este un joc de acțiune și de aventură.

10

Gen	Producător	Distribuitor	Ofertor
Shooter	2K GAMES	2K GAMES	2K GAMES

CERINTE MINIME Procesor: Intel Core i3-2100 / AMD FX-4100 / Intel Core i5-2500K / AMD FX-6300 / Intel Core i7-2600K / AMD FX-8350 / Intel Core i9-7900X / AMD Ryzen 9 3900X / Intel Core i11-11900K / AMD Ryzen 9 5900X / Intel Core i12-12900K / AMD Ryzen 9 7900X

ALTERNATIVA BIOSHOCK INFINITE

Dispozitivul de transport Bioshock Infinite este destul agrosor și este foarte ușor de folosit. Acesta este un joc de acțiune și de aventură. Acesta este un joc de acțiune și de aventură. Acesta este un joc de acțiune și de aventură.



STAR CRAFT II

HEART OF THE SWARM

Feminism și strategie, în dulcele stil clasic

Asistăm, fără să ne dăm seama, la o revoluție importantă în industria jocurilor video. Pentru prima oară, personajele feminine capătă dimensiuni noi, ce nu au legătură cu mărimea bustului sau lungimea picioarelor. Feminismul autentic – sau feminismul cerebral, cum îmi place să-l denumesc – își face ușor loc într-o industrie

dominată de o majoritate masculină. Lara Croft a dat startul portretizării unei femei sensibile, dar pline de putere, tărie și inteligență. Respect această abordare și voi prefera întotdeauna o eroină cu picioarele pe pământ, în detrimentul unei păpuși de plastic fără strop de esență. Cu toate că Blizzard se numără printre companiile criticate dur în ultima perioadă, îmi este greu să nu admir

modul matur și complex în care a reimaginat una din cele mai importante figuri feminine din lumea jocurilor: Kerrigan, The Queen of Blades. Nu sunt un fanboy Blizzard, însă viziunea „Consiliului Cacodemonilor Viscioși” din Pucioasa, Mordor (a se citi „Blizzard, Irvine, California”) asupra conceptului de expansiune a rămas fidelă, în linii mari, modelului impus acum multă vreme, cândva prin perioada pre-DLC. Acest lucru îmbucurător se observă limpede ca lumina zilei în filozofia din spatele celui de-al doilea capitol din saga StarCraft II, adică telesa Heart of the Swarm. Așadar, reușesc un personaj feminin interesant și o expansiune solidă să satisfacă cerințele exigente ale fanilor seriei StarCraft?

Let's not rush things...

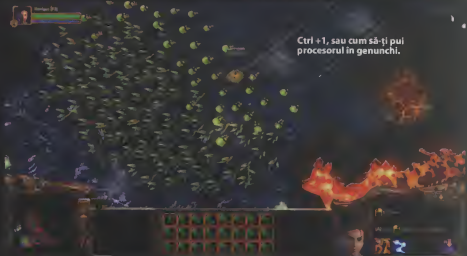
O Kerrigan cu emoții umane și trăiri interioare intense, capabilă de furie și compasiune în egală măsură, se îndepărtează de litera și spiritul personajului plin de cruzime, iar asta pentru că cei de la Blizzard au decis să ștergă cu buretele întreg lore-ul prezent în cărțile baze pe universul StarCraft, cu scopul reinventării Reginei Lanelor și al Rolului aflat în subordinea acesteia, pornind de la evenimentele desfigurate în campania precedentă, Wings of Liberty. Rezultatul nu mi-a displicut,

Provocare cu surprize: tastați „StarCraft 2 Trypophobia” în Google. Aparent, nu sunt singurul scârbit de Swarm Host.

Hydre, multe, multe Hydrel

A opta urgie, baby! Zergs just wanna have fun!

că noua mentalitate Zerg prezintă discrepanțe majore în comparație cu dronele portretizate până acum, lipsite de judecată și incapabile de raționament ori viziune. Această schimbare de perspectivă funcționează, culmea, în favoarea aceluiași lore de care se îndepărtează, după cum vom vedea în paginile următoare. Anyway, s-o luăm frumos, cu începutul. Dacă vă mai aduceți aminte concluzia primului capitol StarCraft II, Jim Raynor reușește să-și salveze dragostea vieții din ghearele mutației Zerg, folosind un puternic artefact Xo'Naga. Readusă la condiția umană, Sarah Kerrigan păstrează o conexiune psihică elementară cu gândacii de bucătărie – așa cum înțelegem din introducerea în noua campanie Heart of the Swarm, și este adusă la bordul navei Hyperion, pentru a fi analizată de către prințul Valerian. Juniorul lui Mengsk se arată interesat de posibilitatea controlului Zergilor, spre deosebire de Jim, domc de intimitate și niscălvă „Texas sweet talk”. Hei, dați-l omului puțin credit – în fond, Raynor a înfruntat forțele întregului univers pentru o tipă hotărâtă să devoreze toată suflarea vieții. Dar, așa cum era de așteptat, lucrurile scapă de sub control când baza băieților buni (secretă, de altfel) este atacată de forțele Dominionului, apărute pe neașteptată. Pot să jur că prologul campaniei Heart of the Swarm a fost unul din cele mai previzibile momente imaginabile. Aveam o puternică senzație de deja-vu, confruntat cu predictibilitatea evenimentelor. Clîșeu peste clîșeu, Kerrigan reușește o evacuare în ultimul moment, în timp ce Jim este luat prizonier. Acum, puteam să mă prefac șocat de știrea expresivă ce anunță execuția sumară, nonșalantă ca o plimbare în parc, a celui mai căutat terorist din galaxie?



De fapt, cum Doamne iartă-mă se aștepta cineva să mușcăm un asemenea plot twist?! It's Osama all over again. Numai Kerrigan înghite momeala fără ezitare, cu tot cu abilitățile ei psihice. Presupunând că furia nelimitată și dorința obsesivă de răzbunare pot împinge o persoană la gesturi extreme, Sarah se îndreaptă către inima sectorului controlat de rămășițele Hive-ului, cu gândul asamblării unei armate suficient de puternice încât să-i permită eliminarea completă și permanentă a lui Mengsk. În cluda reacției nefirești, fosta (SPOILER ALERT – și viitoarea) Queen of Blades rămâne un personaj feminin atipic pentru lumea jocurilor. Vorbim despre o femeie capabilă să-și sacrifice proaspăt recăpătata condiție umană în numele persoanei iubite. Sarah

Kerrigan nu stă ca păpădia într-un turn asediat de balauri – ea nu este o prințesă în pericol, ci războinică dispusă la orice sacrificiu pentru a-și salva ultima speranță. Deși metodele ei sunt cel puțin machiavelice, sub toată furia se distinge o sensibilitate reprimată. Până și Zergii sesizează transformarea suferită de regina lor, privind cu neîncredere natura ei Terrană, capabilită de îngăduire și viziune de ansamblu. După Heart of the Swarm, întreaga mea concepție despre Kerrigan și mentalitatea din spatele rasei pur organice asupra căreia are control a trecut printr-o schimbare radicală – așa putea zice chiar mutație. Cu riscul de a suna răutăcios, dar Zergii din HotS s-au pricopsit cu o criză de PMS, și o spun pe cel mai zeflu ton posibil.

Zurvan îmi amintește puțin de Azmodan. Vouă nu?

strength, the ability to find a way out. But we would have to kill him. We would have to kill him.

Kerrigan, mai primală ca niciodată.

Perhaps not to you. The terrans will not be so... understanding

Boss battle într-un RTS.
Nu vezi foarte des așa ceva.

One... encompassed and became something greater than what they... the essence of the zerg

După Zergi, Leviathan-ul !

O bună parte din gestionarea strategică se desfășoară la bordul unei nave organice gigantice, numite pe bună dreptate Leviathan, cu un rol similar Hyperion-ului din Wings of Liberty. Totuși, baza mobilă utilizată de Kerrigan numără mai puține incinte decât contraponderea ei Terrană, accesibile printr-o interfață bine realizată și ușor de utilizat. Gândiți-vă la puntea principală ca la un main hub, unde se regăsesc toate punctele de interes: camera de evoluție, ecranul misiunii curente și un meniu foarte practic, prin intermediul căruia puteți personaliza abilitățile speciale, utilizabile de către Sarah pe câmpul de luptă. Cum spuneam mai devreme, Kerrigan are nevoie de o armă solidă pentru a elimina în totalitate forțele lui Mengsk, așa că o bună parte din campania expansiunii se desfășoară navigând din sistem planelar în sistem planelar, absorbind rolul razele de Zerg în Hive și evoluând spre forme perfecționate, cât mai eficiente. Fiecare misiune împinge povestea mai departe, unele fiind de-a dreptul spectaculoase. Nici partea narativă nu suferă de minusuri, grație voice acting-ului excelent și adăjii unor personaje secundare cel puțin interesante. Am fost de-a dreptul fascinat de Izsha, un AI organic integrat în Leviathan, și Abathur, un fel de țesător al secvențelor genetice absorbite de Hive – dar asta nu înseamnă că Zagara, Dehaka sau Stukov nu au momente lor memorabile (dialogurile sunt excelente). În orice caz, evoluția joacă un rol fundamental în Heart of the Swarm, stând la baza unui proaspăt sistem de upgrade al unităților, disponibil numai în cam-

pania single. Exceptând transformările prin care trece Kerrigan – de pildă, revenirea la forma primală, pură, de Hive Queen –, fiecare unitate esențială primește posibilitatea alegerii unui curs evolutiv cu proprietăți și adaptări unice. Pe scurt, Zergii sunt un conglomerat de specii diferite, absorbite într-un sistem viu, aflat mereu în schimbare, mereu în competiție, nu doar cu alte specii, ci și cu sine însuși. În paralel cu questa principală, Abathur rafinează în permanență biomasa asimilată pe parcursul unor scurte misiuni demonstrative, generând mereu două mutații inedite. Șiretlicul stă în posibilitatea unei singure alegeri ireversibile, așa că e musai să decideți ce cale urmați bazându-vă pe stilul

Abilitățile Reginei Lamelor sunt variate și oferă o multitudine de bonusuri pe câmpul de luptă.



și strategia de joc preferate. De exemplu, un Zergling înaripat deschide noi posibilități de atac, alterând simțitor până și tacticile elementare acestei rase. Deși avantajele și dezavantajele fiecărei mutații sunt prezentate explicit, nu de puține ori am ajuns să regret anumite alegeri. Greșelile mi-au aparținut în totalitate, căci mă numără printre jucătorii de RTS-uri interesați mai degrabă de storyline și replicile unităților după fiecare ordin, nu neapărat de strategiile pe termen lung. Eh, oricum, e mai bine decât nimic. Pe lângă selecția genetică, tot în Evolution Chamber poate fi aleasă câte o mutație suplimentară per specie, diferența constând în posibilitatea adaptării acestor modificări în funcție de cerințele misiunii, oricând. Același lucru este valabil și pentru Kerrigan, sistemul ei de talente și abilități bucurându-se de flexibilitate, combinațiile creative de pinzind numai de imaginația ori modul de joc abordat. Întreaga campanie este concentrată pe Regina Lamelor (pardon, dar mă amuză copios traducerea de pe cutia jocului) și vendeta acestora, Sarah Kerrigan fiind când de prezentă în majoritatea misiunilor, sub forma unei unități controlabile de jucător – overpowered până la Dumnezeu și înapoi, dacă mă întrebați pe mine. Am parcurs componenta single pe dificultate medie, fără să întâmpin probleme, mulțumită clasicului și eternului zerging/rush. Pe deasupra, a fost introdus un buton de selectare a tuturor unităților de pe hartă (workerii fac excepție), folositor când vine vorba de zerging. Două-trei grupuri numeroase de Hydralisk, Mutalisk și Roach sunt suficiente pentru a duce la ca-

Sistemul de mutații flexibil deschide noi opțiuni strategice pentru fiecare unitate.

Poză de familie

pit orice obiectiv. Desigur, puteți complica situația de dragul diversității, investind în unități specializate, propice unor tactici eterodoxe principiului de „tăvălug Zerg”. Cât despre Kerrigan, este recomandabilă alegerea bonusurilor pasive din ramura de talente, eliminând din ecuație micromanagementul abilităților și focusând întreaga atenție spre hoarda aflată sub tirania pointer-ului. Metodă n00bish, dar sănătoasă atunci când pierderea de vreme nu este o opțiune sau trebuie să duceți la capăt obiectivele secundare, existente în fiecare misiune. Excepționând momentele dedicate dezvoltării creaturilor din Hive, Heart of the Swarm conține 20 de scenarii mari și late, ce abundă în originalitate, dramatism, suspans și lore. De asemenea, m-a bucurat prezența surprinzătoare a unor boss fights, oarecum similare cu cele din seria Dawn of War. Este suficientă memorarea ordinii atacurilor pentru a învinge, dar chiar și așa, astfel de momente prind bine. Personal, am apreciat în mod special misiunile contra-timp, deși episodul infiltrării larvei Zerg la bordul unei nave Protoss a fost pur și simplu epic. Deosebirile dintre campania single și multiplayer nu se opresc la evoluția unităților și prezența eroilor pe câmpul de luptă: majoritatea elementelor ce au legătură cu dezvoltarea bazei și producerea unităților sunt buffed the fuck up, facilitând expansiunea rapidă și acumularea accelerată de resurse. Numai overlordii să fie

Boss. Scâr-boss. (SPOILER inclus)

Nu pot trece atât de ușor peste hero units și bătăliile cu boși, câteva completări fiind imperative. Stukov, pe care vi-l puteți aminti din primul StarCraft, joacă un rol important în noua expansiune, forma sa de Terran infestată riva-



lizând în eficiență cu cea a lui Kerrigan. Acest lucru se face remarcat atât în story, cât și în combat, prin abilitățile extrem de potente. Rusnacul seamănă teribil de mult cu un Space Marine corupt de Tzeench (nu sunt primul care remarcă o asemănare între universul StarCraft și Warhammer; problema e mult mai veche și foarte serioasă, dar nu influențează în vreun fel acest review) și are funcția unui support caster pe câmpul de luptă. De fapt, eroii au un rol atât de important în combat, încât multe misiuni seamănă cu hărțile unui MOBA get-beget, iar faptul că un RTS reușește să dezvolte un anumit tip de atașament emoțional față de personaje este o realizare măreață în sine. Tensiunea crește semnificativ în prima fază a confruntării unui boss – întâlnirea cu Zurvan, de exemplu, împrumutând până și sistemul de arenă închisă din Diablo 3. Totuși, lupta în sine este atât de ușoară, încât e suficientă mutarea contingentului de trupe din stânga în dreapta, atacând în reize scurte cam toate bătăliile cu șefii se desfășoară după un model ușor de intuit. Menționez că nu am urmărit un exces de spoilere, însă am considerat necesare aceste scurte completări la adresa paragrafului anterior.

În care Heart of the Swarm își dezvăluie adevăratul potențial

Știți cum se joacă multiplayer-ul de StarCraft II în Coreea de Sud? Cu câte o domnișoară pe fiecare genunchi și un Mai Tai lângă mouse-ul acoperit în folie de aur. În timp ce una din domnițe amestecă cu degetul în băutura, cealaltă dă indicații despre amplasarea potrivită a bucărelor. Copilași dorm cu un

La bordul Leviathan-ului, alături de Izsha și un musafir aflat în mari probleme...

eh: You have grown stronger, my queen. New abilities are available within your chamber

MISSION

EVOLUTION PIT

KERRIGAN

ARCHIVES

Ultralisk de plus în brațe, iar Moș Zeratul le aduce în fiecare iarnă noi înregistrări ale campionatelor MLG. Cred că am exagerat puțin, dar prindeți voi ideea. Lăsând la o parte povestea sau transformarea spectaculoasă prin care trece Kerrigan, atât la nivel fizic, cât și emoțional, Heart of the Swarm aduce schimbări importante în multiplayer, prin introducerea unor unități noi – puțin la număr, dar cu statut de game changers. Adăugarea acestor noi piese într-un puzzle extrem de atent balansat a fost făcută cu grijă, deși unele modificări pot veni ca o palmă peste fața celor obișnuiți cu strategii rigide, gândite în jurul limitărilor impuse de numărul maxim de unități permise – pe deasupra, jocul primește update după update, Blizzard având o conexiune puternică cu lumea jucătorilor profesioniști. Mă număr printre cei puțin educați în spiritul multiplayer-ului competitiv din SC2, așa că am apelat la cunoștințele colegului nostru Vira, mult mai experimentat decât mine în tehnicile strategiei player vs. player. Zergii, vede-

tele acestui expansion, sunt în continuare o facțiune greu de contracarat, axându-se pe tactica supremației prin număr. Un build Terran sau Protoss inteligent – construit în jurul unor unități capabile de lovitură puternică de la o distanță apreciabilă – le-ar veni ușor de hac, însă cum poți proceda corect când ești pus față în față cu un rol interminabil, deosebit de mobil? Prin introducerea unui nou upgrade, Hydrex se deplasează acum ceva mai rapid, îndeplinind o funcție dublă cu eficiență maximă: sunt incredibile când vine vorba de hărțuirea trupelor inamice și servește cu brio rolul de coloană vertebrală în orice grup de atac (eu am finalizat campania jucând numai cu grupul de Hydralisk + Roach, acolo unde a fost posibil). Vira mi-a atras atenția tocmai asupra noulor unități zburătoare Viper, un spelcaster cu puternice influențe împrumutate din Defiler. Deși nu dispune de base damage, Viper-ul este capabil, printre altele, de pull, grație abilității Abduct. Mecanica de joc funcționează bine și rolul ei vine ca o bomboană

pentru un forcé push Zerg vs. Terran, însă de aici începe și „problema”: imaginați-vă ce înseamnă asta pentru un Thor sau Siege Tank, dacă în jurul Viperei se află o mână de Hydrix. Izolând unitățile grele de grup, Viper-ul face ravagii în rândul armatelor Terrane, tocmai de aceea un nerf subtil fiind mai mult decât potrivit pe viitor. Acum, încercați să citiți următoarea frază folosind intonația lui Tim Minchin: tot Zergii au primit Swarm Host-ul, un slege unit care, atunci când este îngropat, produce periodic Locusts... la nesfârșit. Până când cineva îl distruge. Pentru totdeauna. Vira a teoretizat, folosind o serie de clicuri și infrasunete criptate, descifrabile numai de jucătorii pro, că o unitate care generează la infinit alte unități – indiferent de durata limitată, de numai 15 secunde – este o metodă perfectă de cheese (un fel de exploit, în limbajul SC2). Țineți cont de faptul că blejii Protoss s-au pricopsit cu trei noi jucării zburătoare – trecute prin zădărnice de modificări din beta și până la varianta finală –, scumpe și fragile în același timp.

Continuând filozofia loviturilor cu precizie chirurgicală, Tempest este una dintre cele mai interesante nave cu rază lungă, lovind de la distanțe considerabile unitățile sol-aer și având beneficiul unui bonus împotriva celor masive. Totuși, costul ridicat de producție și disponibilitatea tardivă îi reduc simțitor din popularitate în rândul jucătorilor Protoss versași, acaparând oricum de micromanagementul specific acestei facțiuni. Când spui Protoss, te gândești automat la subterfugii, introducerea Oracolului, o unitate de hărțuire și scouting destul de practică atunci când este folosită împotriva muncitorilor neprotejați, venind drept răspuns la noile probleme generate de Viper. Exceptând destabilizarea economică, un alt rol propice Oracolului este cel de detector temporar, multumită abilității Revelation și Envision. Pentru cei dispuși la sacrificarea unui Nexus, Mothership Core este un support caster unic, propice tacticilor defensive, Mass Recall permițând un counter



SELECT A STRAIN

uși la numărul mare de unități anuncate în luptă, oferind, așadar, un avantaj imens pentru descentralizarea atacurilor. Dezavantajele constau în viteza redusă și costul ridicat de producție, minusuri grave când opoziția este un Zerg grăbit. Eu am găsit practic MC-ul în combinație cu două-trei Tempest, împotriva atacurilor hamice susținute de Swarm Host/Siege Tank, sau în cazul anihilării liniilor de apărare. Ultralisk-ul rămâne în continuare sensibil la zburătoarele ceva mai rapide, capabile să țină pasul. Nicăi Terranilor nu au fost lăsați pe tuși, o modificare de maximă importanță afectând Medivac-ul, prin implementarea unui boost temporal de viteză, mult prea eficient în mâinile jucătorilor cu vechime. De asemenea, consider interesant conceptul din spatele noului Heilbat, unitate bio-mecanică rezultată fie prin upgradarea unui Hellion, fie prin producția directă: DPS modest + arie mare de acoperire = coșmar pentru zergiori. Widow Mine, despre care se spune că vor fi eliminate pe viitor, sunt o altă adădire din rândul forțelor Terrane. Minele permit blocarea ofensivelor cu marine/zerlings în early game, atacând numai îngropa-te. Odată detectate, sunt extrem de vulnerabile în fața trupelor inamice. Cât despre eliminarea necesității research-ului pentru Siege Mode, tancurile Terrane intră mai devenite în joc, facilitând o defensivă inteligentă, atât pe menținerea unor puncte cheie de pe suprafața hărții. Phew, sincer să fiu, nu știu ce mă făceam fără ajutorul de neprețuit primit de la colegul Viră, căruiul îl mulțumesc încă o dată pentru analiza clară și concisă asupra evoluției modului multiplayer-ului.

În așteptarea unei concluzii

Deșigur, lista de schimbări aduse multiplayer-ului este mult mai vastă. Intenția mea nu a fost redactarea

Next: Sequences ready for integration



Harmon: World brings his original four-pronged attack. One wasn't made it easy for us.

un curs de MP, căci am pornit la drum cu un review în minte, dar intemetul și comunitatea SC2 abundă în tutoriale ori ghiduri complexe, pentru cei dornici de mai mult kwan. Revenind la componenta single player, expansiunea Heart of the Swarm merită parcursă misiune cu misiune, Blizzard reușind o treabă bună și de această dată. Kerrigan este un personaj feminin fascinant, cu trăiri și trăsături tridimensionale, iar povestea reușește să ducă mai departe cu subtilitate și dibăcie subplot-ul Xel'Naga, început odată cu Wings of Liberty. Deși Zeratul are o apariție de scurtă durată, prezența lui a

Sunt confuz! Să aleg scârboșenia înaripată sau scârboșenia cu mohawk?

reușit să-mi aprindă o flăcără psionică în hipotalamus; abia aștept un StarCraft dedicat facțiunii mele preferate, alături de glorioasă concluzie a trilogiei. Nici cu Zergii din HoS nu mi-e rusine, felul în care sunt portretizați acum aducându-le un statut de rasă elevată, ghidată după un sistem de valori înedit. Puțin mai slab decât Wings of Liberty din punct de vedere narativ, capitolul închinat Reginei Lameilor rămâne un RTS încântător, mult mai complex decât ar părea la prima vedere. Este exact ce, cât și cum trebuie. GG, Blizzard... ➤ **Aidan, under the guiding light of Prophet Vira**

VERDICT LEVEL



- parencu de mîna pînă în sfîrșit
- mai mult StarCraft 2: în fel de bine pînă în sfîrșit
- multiplayer competitiv, foarte greu de câștigat
- mică problemă de balans
- compune peisajul

PE SCURT

Heart of the Swarm este odată serbarea de StarCraft II, chiar dacă nu se ridică la nivelul epic times de Wings of Liberty. Comunitatea multiplayer a simțit la fel de bucurii ca în HoS, unde s-au jucat în sfîrșit un plus de campanii și strategii. Pe tot, un RTS superb, și-și merită locul.

8.8

Gen: Productor: Distribuitor:
Viteza: Calitate: Preț: Măsură: Viteza:

ALTERNATIVA WINGS OF LIBERTY

Un alt mod de joc este odată serbarea de StarCraft II, chiar dacă nu se ridică la nivelul epic times de Wings of Liberty. Comunitatea multiplayer a simțit la fel de bucurii ca în HoS, unde s-au jucat în sfîrșit un plus de campanii și strategii. Pe tot, un RTS superb, și-și merită locul.



RESIDENT EVIL

Undead Space

Nu pot spune că m-am dat în vânt după franciza Resident Evil. Ca orice tinerel cu un PC în perioada 1996 – 1999, am butonat Resident Evil 2, mai exact versiunea „cluntită” vândută în piață de frații de peste Volga pe una dintre zecile de „compilații” ilegale care ne inunda piețele. Am înjurat cu sete controlul, era să fac infarct când zece mâini mușcate au încercat să mă tragă printr-o fereastră pe care o credeam baricadată, aproape mi-am udat pantalonii la prima întâlnire cu un Licker și am încercat să mă conving (fără prea mult succes) că poliștii din Raccoon City fac parte dintr-o sectă secretă de esteți înrâiți ca să pot

pune puzzle-urile din secția de poliție (care arăta mai degrabă a muzeu de artă) într-un context logic. O bună perioadă de timp, am ignorat seria care creștea văzând cu ochii. Până am pus mâna pe versiunea de PC a lui Resident Evil 4, una dintre cele mai nerușinate portări ale ultimului mileniu.

Am iubit jocul și am urât portarea, fapt pentru care am făcut pe dracu-n patru (adică un cont de paypal și un user pe eBay) să obțin versiunea pentru GameCube, net superioară (control, grafică etc.) portărilor pentru PC și PS2. Sincer, dacă vreți să jucați Resident Evil 4, e musai să folosiți versiunea pentru GameCube. Resident Evil 4

a stabilit și direcția în care urma s-o ia seria. Nefind un fan înrăit al marii familii Resident Evil, nu pot spune că m-a deranjat foarte mult această schimbare de macaz. Mie îmi plăcea. Am avut parte de multe momente tensionate, survival-ul și horror-ul erau bine reprezentate, jocul mustea de atmosferă, boșii impresionanți, care îți ocupau tot ecranul, nu fuseseră complet trivializați de zeci de acțiun-uri de prost gust, iar QTE-urile mi se păreau un condiment cu gust interesant pe care niciun individ cu mintea întreagă nu l-ar folosi în exces, fiindcă este clar că lumina zilei că abuzul strică gustul mâncării. Mda. Privind în urmă, realizez că ar fi trebuit să fiu puțin

vinjorat. A urmat un Resident Evil 5 deosebit de next gen, care-a împins seria și mai mult înspre Gears of War. Nu m-a atras în mod special, m-am uitat peste umărul lui Caleb care îl butona pe X360-ul redacției și, fiindcă nu m-a obligat nimeni să îl joc, m-am întors la GameCube-ul meu credincios, unde mă așteptau RE4 și remake-ul arătos al primului Resident Evil (sfatul numărul doi, butonați Resident Evil pe GameCube). Resident Evil 6, căci aici volam să ajung, îmi aduce aminte de un episod din The Simpsons, când capii rețelei de televiziune care difuza Itchy and Scratchy Show s-au decis să modernizeze serialul introducând un personaj complet ceter, care, chipurile, trebuia să-l aducă mai aproape de noua generație. Sau de imaginea pe care omul în costum și-a făcut-o despre noua generație. Imagine care, din păcate, cel puțin în industria jocurilor, începe să se apropie din ce în ce mai mult de cea reală.

Un deceniu la McCool

Fiindcă nu vreau să termin articolul fără să vă spun nimic concret despre Resident Evil 6 (deși v-aș putea trimite la articolul de Dead Space 3, pe care l-aș putea folosi ca șablon, înlocuind numele și scăzând un punct, un punct și jumătate din notă), dacă ne-am întâlni pe stradă și m-ați întreba despre Resident Evil 6, primul și singurul lucru care mi-ar veni în mintea doșpită de soarele primăvara-țec ar fi: Resident Evil 6 nu e un joc incredibil de prost. De fapt, l-am spus același lucru lui Koniec, care m-a întrebat dacă e ceva de capul megaproducției Capcom. Cum nu ne-am întâlnit pe stradă, ci în paginile unei reviste de 1500N, cu o sută de pagini și joc full, va trebui să vă conving în cât mai multe fraze că Resident Evil 6 nu este un shooter incredibil de prost, cum îl fac să pară o serie de review-uri nu prea măgulitoare de pe Internet. Din păcate, acesta este și unul dintre puținele lucruri pozitive pe care le pot scrie despre Resident Evil 6: nu este incredibil de prost.

Dacă ați iubit Resident Evil 5 sau sunteți un individ care vrea să se relaxeze cu puțin pac-pac într-un univers familiar, șansele să vă plăcă Răul cu numărul 5 cresc considerabil. Vorbesc, desigur, despre versiunea pentru PC. E foarte posibil ca versiunea pentru console, care a și fost crucificată de critică acum câteva luni, să fi avut probleme mult mai grave.

Aproape toate personajele importante care-au supraviețuit invaziilor repetate de victime ale armelor biologice din sacul fără fund al Capcomului își fac apariția într-un mod sau altul în Resident Evil 6. Jucul este un soi de All Star Game. Există patru campanii

single-player, care pot fi jucate și în co-op, mod care le crește considerabil valoarea, în care personajele cheie (probabil, părerile sunt împărțite, dar eu am fost mulțumit de distribuție) ale francizei Resident Evil se bestializează cum știu ele mai bine pe fondul unor atacuri biologice masive care fac Incidentul din Raccoon City să pară un simplu strănut sfios într-un salon de tebești. Da, totul în Resident Evil 6 este global, grandios, bombastic, de proporții uriașe, așa spune epic, dar deja m-am săturat de cuvântul ăsta. Pentru unii mumi, pentru alții clumă, așa este și Epicul. Prima campanie îi aparține lui Leon. Nu m-a dat pe spate, dar mi-a plăcut îndeajuns de mult încât să o termin fără să strâng din dinți și să o con-

Atenție, se deschid porțile iadului.
Vă rugăm, umpleți linia.

Prea mult televizor...

Authorities are proceeding with extreme caution as they do not yet know who is responsible.

Mmmm, cimițir cu jacuzzi.

un
e că
caz.
ten-
ate,
re își
de
pă-
in in-
dă
ocării.
puțin

Natură nemoartă cu QTE.

sider unul dintre neajunsurile meseriei. Este și campania care încearcă să păstreze un crâmpel din spiritul Resident Evil. Leon are parte de foarte multă acțiune (and not the good kind, wink wink, lertaji-mi folosirea nerusănată a romglezei). Însă au existat câteva momente, puține, ce-l drept, în care mă simteam ca în Raccoon City. Chris Redfield, ultrapotentul luptător antibioterorist, primește un sidekick tunetist și joacă rolul principal într-o copie fadă de Call of Duty/Gears of War cu luptători duri, dar sensibili, cu sacrificiu și melodramă 'eftină. Fiindcă nu poți avea un război serios fără înșurgenți înarmați, a fost inventat un nou tip de inamic: J'avo.

Acești J'avo sunt „infecțiați” care și-au păstrat reflexele și au îndejuns de multă inteligență încât să folosească arme și câteva tactici primare de supraviețuire. În plus, au prostul obicei să „sufere” o mutație când ți-e lumea mai dragă. Nu prea ști dacă glonțele îl va trimite pe cea lume, scăpându-vă pe amândoi de o grijă, sau dacă o rafală bine ținută îl va transforma pe ticălos într-o jivină de patru ori mai rea. Interesant la început, devine ușor frustrant la al cincisprezecelea val. Campania lui Chris este un action pur fără cea mai mică pretenție de horror. Poate doar să te sperie look-ul infecțioșilor, dar nu cred că mai există mulți oameni pe care să-i impresioneze tentaculele generice sau sârbii cu șapte ochi (Chris face și o incursiune în Edonla, o țărișoară fictivă cu influențe balcanice, de fapt, numele multor satane din Resident Evil 6 sunt derivate din cuvinte sârbești). Ada Wong, șploanca de renume mondial care și-a băgat născul simpatic în toate oalele sparte ale seriei Resident Evil, a fost înzestrată și ea cu o campanie. Ultimul, dar nu cel de pe urmă, sunt Jake Muller și Sherry Birkin. Jake Muller este fiul nelegitim al lui Albert Wesker și se ocupă cu

mercenariatul prin Europa de Est. Moștenirea genetică îl face imun la efectele virusului C și îl transformă într-un personaj cheie pentru salvarea lumii, calitate care îl recomandă pentru o campanie proprie de câteva ore. Pe care o primește la pachet cu Sherry Birkin, fiica răposatului William Birkin, un alt personaj celebru în canonul Resident Evil. Firele narrative ale celor patru campanii se împletesc pe parcurs, însă, din nefericire, nu formează o țesătură îndejuns de deasă încât să-ți țină de cald, și promit că este ultima metaforă scremută din acest articol. Scenariul este unul tipic Resident Evil, nu prea am ce-l reproșa pentru că sunt familiarizat cu seria, am apreciat titlul campy al jocurilor din serie, ba chiar am reușit să mă uit și la filmele conexe. Bine, calitatea scenariilor filmelor a fost inducivă de una dintre cele trei mari Mile ale Universului (Mila lui Dumnezeu, Mila mari-

nă și Mila Jovovich), vă las pe voi să ghiciți care. În apărarea lui Resident Evil, meritul n-a fost în întregime al Milei, pentru că există câteva lucruri pe care nici măcar Mila nu le poate face suportabile.

Run and gun

Resident Evil 6 îmbunătățește controlul și, în premieră pe serie, îți oferă posibilitatea de a ținți în timp ce te deplasezi. Am înțeles în mare care era filosofia din spatele interfeței cu utilizatorul a jocurilor din serie, unde schema de control era un inamic mai de temut decât cel mai înfrigorant produs al laboratoarelor Umbrella, însă de la Resident Evil 4 încoace nu i-am mai văzut rostul. Ok, doriți să o dați pe action, mergeți până la capăt și lăsați-mă să trag șmechereste, din

Fugi, Leon, fugi, explozia să nu-ți dea de urmă...

În gura primejdiei. La propriu.

iera: ca tipul cool din filmele de acțiune pe care lucreați atât de mult să le copiați. În Resident Evil 6 le-a venit mintea la cap și au dus lucrurile până la capăt. Nu mai avem un joc action cu control de survival horror nouăzeciști. Acesta este al doilea lucru decent pe care pot să îl spun despre Resident Evil 6: controlul. În special trasul la țintă din mișcare. N-aș fi avut nervi să mă lupt și cu tastatura, și cu zecile de posesități pe care jocul mi-l aruncă în cărcă fără simțul răspunderii. De asemenea, controlul cu mouse-ul și tastatura este surprinzător de decent. Foarte rare au fost cazurile când am simțit lipsa unui controller.

Pentru a-ți da un sentiment de progres, altul decât legiunile de cadavre lăsate în urmă, a fost introdus și un sistem de skill-uri (o mână mai sigură, damage mai mare, șansa de critică mărită și așa mai departe) care pot fi cumpărate cu punctele de skill obținute dacă nu uitați să „culegeți” de pe leșurile inamicilor (sau din cadavre) niște obiecte foarte bine ascunse prin peisaj... piese de șah și câteva „comori” (în genul celor din Resident Evil 4 pe care le vindeți negustorului suspect care apare în cele mai improbabile locuri). De menționat că nu poți folosi mai mult de trei skill-uri, dar după ce ai reușit să termini prima campanie, poți deveni mai multe prezențe pe care le poți schimba în timpul jocului în funcție de situație.

Multiplayerul este prezent sub forma a trei moduri de joc. Plus vreo alte trei care vin sub formă de DLC și costă câte patru euro fiecare. Despre modul cooperativ nu sunt foarte multe de spus, l-ați experimentat și în Resident Evil 5. Dacă nu, nu cred că vă e greu să vă închipuiți două personaje controlate de doi jucători care împușcă nemorți și mai rezolvă câte-un puzzle împreună. Modul Agent Hunt este cel mai interesant. În teorie, în practică nu se dovedește o idee chiar atât de bună. Dar până la practică, să vă explic teoria. Teoria spune că un jucător dornic de confruntare se poate conecta la campania altcuiva intrând în pielea unui monstru din „jocul” omului. Omul care-și vede de campanie este anunțat că un inamic uman s-a alăturat hordelor controlate de AI, însă nu știe ce jivină e sub oblăduirea inteligenței virtuale și care e ghidată de o minte mult mai diabolică decât a unei mașini. Vă dați seama că un asemenea mod de joc poate crea situații deosebit de interesante pentru ambele tabere. În practică, din douăzeci de încercări, am reușit să mă conectez la aproximativ șapte jocuri. În celelalte cazuri, am fost vărat cu forța în pielea unui umil zombie și am eșuat lamentabil. Se

mișcă infernal de încet, e greu de controlat și, în nouă cazuri din zece, primești un glonte (gloante se găsesc din abundență în RE6) în scâfărie înainte să apuci să-ți faci oponentului o singură zgârietură. Not fun. Singurul câștig a fost că am căpătat un nou respect pentru răbdarea înfinită a unui zombie. Eu am renunțat după șapte încercări, ei vin de zece ani încontinuu și vor tot veni până când o minte luminată va reproduce fidel și mirosurile din jocuri. Modul Mercenaries (masacru pur cu limită de timp). In-

trudus, dacă nu mă înșală memoria, de Resident Evil 4, revine în forță. E intens, dar am reușit să îl joc doar solo, căci populația online cred că a migrat către alte plaiuri mai strălucitoare. Așadar, dacă vă bate gândul să cumpărați jocul în special pentru componenta de multiplayer, asigurați-vă că aveți măcar un cunoscut care îl mai joacă, altfel veți petrece destul de mult timp prin lobby-uri.

Din păcate, mai entuziasmat decât atât nu pot fi.

Mai apar doi. În prima oră.





M-au enervat groaznic QTE-urile, în special cantitatea lor. Nu mă mai plâng de secvențele non-interactive, pentru că deja a devenit un standard să scoți jucătorul din atmosferă cu un filmuleț „cool” sau cu un dialog dramatic când îi e amărâtului imersiunea mai dragă. Camera o mai ia razna din când în când (am înțeles că versiunea de console avea probleme grave cu buducașa cameră, dar au fost reparate în mare parte), în special când scenariștii vor să-ți arate cu forța ce trebuie să faci sau unde trebuie să mergi. În astfel de momente, viteza de mișcare este redusă și camera se îndreaptă forțat, fără o avertizare, către, să zicem, o ușă. Aha, pe acolo trebuie să merg. Mai e și altă ușă? Nu. Alt drum către obiectiv? Nici. Deci mă puteam prinde și singur încotro trebuie să mă îndrept, nu? Așa e. Păi și camera? Nu știu, coane, așa e-n filme, așa se face bold-ul cinematografic...

Principala problemă a lui Resident Evil 6 e că nu are o identitate bine stabilită. Da, avem plot de Resident Evil, personaje din Resident Evil, zombie din Resident Evil, dar în rest este un amalgam de chestii considerate „cool” din action-urile ultimilor cinci, șase ani, aruncate de-a

Primăria din Dolhasca. Sau sediul poliției.



valma într-o pungă, scuturate puțin și vândute cu 30 de euro maselor infometate după încă un shooter next-gen. Repet, dacă v-a plăcut Resident Evil 5 și vă era dor de Leon și Compania, merită să îl încercați. Desigur, nu la 30 de euro, decât dacă proveniți dintr-o familie (sau sunteți o familie) cu un venit de peste 2000 de euro lunar. Restul, așteptați inevitabile reduceri de vară de pe Steam. 10 euro e un preț decent pentru ce oferă Resident Evil 6 ambelor tabere: fanilor francizei sau fanilor genului action-shooter. ▶ **cioLAN**

VERDICT LEVEL



- ▶ campania lui Leon
- ▶ controlul asupra un joc Resident Evil
- ▶ prea puțin horror
- ▶ prea puțin survival
- ▶ QTE-uri

PE SCURT

Resident Evil 6 nu este un joc incredibil de prost. Pe absoart, chiar e adevărat un shooter semi-decent. Dar asta

6.7

Juri: Productor: Distribuitor: Ofertant: On-Line

CERINȚE MINIME: Procesor: Memorie: 100 MB

ALTERNATIVA RESIDENT EVIL 4

Aventura, survival, horror și acțiune în proporții egale. După el, a început clasicul. Încearcă să îl înlocuiți pe GameCube (sau folosiți emulatoare) Pelegrin, e cea mai arhică și mai „jucabilă” versiune.



Mitul peșterii lui Gilbert

THE CAVE

Ron Gilbert... numele vă spune ceva? Dar „Monkey Island” sau „Maniac Mansion”? Aha, eram sigur că v-am atras atenția. Iubitorii de jocuri-aventură tocmai au lăsat cafeaua din mână, încurcându-și sprâncenele și tușind ușor în pumn. Ron Gilbert are magnetism – numele atrage atenția, fiindcă acest producător și creator de arta ludică se bucură de un statut legendar. Gilbert e greu, complex, ironic și amuzant, asemenea jocurilor sale. În schimb, The Cave nu mi s-a spus mai nimic până ieri. Știam cine se afla în spatele titlului, dar am manifestat o lipsă de interes rușinoasă, pe care o regret acum amară. Fără Kimo, jocul ar fi trecut pe lângă mine neobservat, ca o stea căzătoare pe cerul altei mineri. Din fericire, The Cave mi-a picat într-un moment potrivit – știți cum se spune, „Mai bine mai târziu decât niciodată”.

În adâncul întunecat

Ideea din spatele acestui adventure-platformer are la bază omniprezența secretelor întunecate. Fiecare dintre noi ascunde ceva, într-o peșteră adâncă a propriei conștiințe. Gilbert a modelat acest concept de mister personal, dându-i forma unui joc. The Cave presupune aflarea în necunoscut, cu scopul iluminării, mântuirii

Edar că trebuie să ajungi în groapa cu țepi...

sau a legitimizării unei condiții dobândite prin mijloace obscure. Pilonii acestei aventuri psiho-sociologice sunt șapte personaje căr le poate de diferite, din care jucătorul alege și controlează trei, navigând prin labirintul subteran vorbitor – da, Peștera are și rol narativ, prin viciul lui Stephen Stanton –, descoperind și rezolvând o multitudine de puzzle-uri. Este interesant cum cei de la Double Fine, sub bagheta marelui Ron, au reușit să imbrace elementele tradiționale de platforming cu o mecanică de gameplay adventure, similară celei din Maniac Mansion. Eu am ales Cavalierul, Gemenii-Nemori și Aventurierul. Nu știu ce s-pune asta despre mine, dar elucidarea istoriei fiecărei personaje reprezintă țelul principal din The Cave. Din loc în loc, picturi rupestre pot fi activate, dezvăluind, cu mult umor negru, o frântură din trecutul celor șapte protagoniști. Am simțit permanent nevoia progresului, cu un zămbet fix în colțul gurii și un semn de întrebare plătind deasupra capului. Puzzle-urile nu pun deloc probleme, de obicei soluția rezumându-se la folosirea inteligentă a unor obiecte din mediu. Deoarece personajele sunt controlate individual, anumite zone ale jocului presupun îndeplinirea unor acțiuni specifice într-o ordine precisă. Aici, The Cave devine special, reușind să impresioneze printr-o simplitate excelent pusă în scenă, apelând la gândirea practică. Cu puțină imaginație și spirit pragmatic, nimic nu este imposibil.

Speolomagie

Peștera promite autocunoaștere și privire aruncată spre viitor, însă cei șapte speologi de serviciu ajung prizonierii propriului trecut, căci adâncurile adăpostesc pericole la tot pasul. Dragoni, monștri, mineri piromani, puțuri cu țepi ascuțiți – toate astea e să răpună un

aventurier ne născ. Dar, în mod surprinzător, moartea este o simplă pledică în The Cave, o stare temporară. Fiecare persoană dispune de o abilitate specială, folositoare în anumite puzzle-uri, cum este invincibilitatea Cavalerului sau clona eternă a Gemenilor, însă explorarea fiecăruia colților de dorită necesită mai multe parcureri ale jocului. Pentru a ușura și mai tare lucrurile, obiectele ce permit interacțiunea directă sunt indicate printr-un caption FOARTE vizibil. Acum, sunt sigur că majoritatea fanilor adventure nu apreciază abordarea mureș-nă-gură, dar frumusețea jocului nu depinde, stricto modo, de puzzle solving, ci de îmbinarea grozavă dintre umorul tongue-in-cheek, platformarea old-school și frânturile de aventură clasică. Credeți-mă, momentele amuzante nu lipesc. Gilbert dovedind că este un maestru al situațiilor de comedie neagră. Cine știe, poate că în coborâșul spre abis urmează să descoperim o latură întinsecă personală, de care nu erăți conștienți... Nosce te ipsum, nu? **Adrian**

Cavalerul, atârând de un fir

Unele locații ascund bucați de istorie universală

**VERDICT** **LEVEL**

- ▶ amestec perfect de adventure și planforming
- ▶ umor negru, marca Ron Gilbert
- ▶ stilul artistic special, personajele
- ▶ tema scurt, moza simplu

PE SCURT

Time Cave este un joc simpatic, cu multe momente trăsnite. În plus, personajele conturate de Ron Gilbert sunt absolute căminale.

8.5

Gen. Production

Director Online

CERINTE MINIME

[Procureur](#) [Membre](#) [CD-ROM](#) [Video](#) [Dossier](#)

ALTERNATIVA MANIAC MANSION

Vechi și bun. Un adventure excelent, plin de umor. O frântură de glorie remem. roră din anii '80.

GAME OF THE YEAR EDITION

TRIBES

ASCEND

Dansând printre proiectile

Unele jocuri au ceva special, o trăsătură aparte, pe care nu poți pune cu exactitate degetul.

Sunt simple și filtrează orice urmă de impuritate, până când rezultatul poate satisface cerințele celui mai exigent aficionado. Astfel de creații ludice ajung repede la statutul de cult classics, rămânând în memoria colectivă sub forma unor etaloane inuabile. De cele mai multe ori, aceste jocuri s-au făcut remarcate la momentul apariției prin inovațiile de ordin tehnic, pe când altele și-au concentrat resursele creative spre un gameplay original, cu mult înaintea timpului său. Pentru mine, unele dintre cele mai bune titluri născute în inima anilor '90 fac parte din universul Earthsiege/Metaltech, popularizat de Sierra prin jocuri ca Starsiege, Cyberstorm, Earthsiege sau Tribes. Am crescut cu ele și îmi aduc aminte cu plăcere de nenumăratele nopți pierdute, absorbite în mijlocul unor conflicte interplanetare fictive. În acele vremuri jucam orice prindeam în mână, fără să știu ce înseamnă un review (nici măcar nu aveam internet, jocurile circulau numai pe disc) și fără să îmi pese de note sau aprecieri critice. Pe atunci, gaming-ul avea o puritate inocentă, inegalabilă astăzi – o esență curată, izvorâtă din dorința de a juca. Cu primul Tribes mi-am

pierdut o vacanță întreagă, în cele mai epulzante rețele LAN imaginabile, cândva prin 2004. La momentul respectiv, seria ajunsese deja la Tribes:Vengeance, joc pe care mărturisesc cu tristețe că l-am ratat. Opt ani mai târziu, Tribes: Ascend se întoarce la originile multiplayer, iar eu sunt încă aici, pregătit să pierd multă vreme alături de urmașul unui vechi tovarăș de armă.

Ascensiune și viteză amețitoare

Tribes este un FPS online diferit de orice alt reprezentant al genului. Oarecum, T:A stabilește un subgen aparte în taxonomia jocurilor: cel al shooter-elor on the fly. Dacă Unreal Tournament sau Quake au un pas alert, Tribes intră în regim hipersonic. De vină pentru permanenta senzație de viteză este posibilitatea utilizării sistemului de skiing și al thruster-erelor din dotarea războinicului de trib futurist, folosite pentru deplasarea fulgerătoare pe hărțile imense, cu spații deschise, de proporții gigantice. Practic, mersul pe jos devine superfluu, zborul pe distanțe scurte, combinat cu alunecările ra-

pide și ușor de controlat, dovedindu-se cea mai elegantă metodă de locomoție. Un deathmatch din Tribes seamănă mai mult cu un balet indescriptibil, amețitor, cu un dans mortal între doi parteneri înarmați până în dinți. Mi-am intrat cu greu în mână, fiind obișnuit cu mișcările precise, lipsite de inerție, din majoritatea FPS-urilor moderne. După câteva ore de acomodare, fluiditatea luptelor din Tribes se mula perfect pe stilul meu de joc, cu o naturalețe dificil de exprimat în cuvinte. Inevitabil, nou-veniții vor fi descurajați de acest sistem la început, dar T:A trebuie lăsat să crească. În orice caz, e musai de știut faptul că jocul nu se obosește cu prea multe detalii legate de conflictul dintre cele două facțiuni, deși universul Earthsiege/Metaltech oferă suficientă materie primă pentru o saga de

proporții epice – pe lângă direcția artistică aparte, cu influențe „Warhammerish”.

Puteți alege să luptați de partea băieților în roșu, respectiv Blood Eagles, sau în rândurile fabuloșilor

Fallujah, BODAB. Un corp de insurgenți rebeli s-a ascuns în nisipurile pustii deșertice.



Diamond Swords (nu m-am putut abține, numele sună a deodorant pitiponesc, pentru masculii preocupati în exces de îngrijirea corporală). Cu excepția aspectului exterior, între cele două triburi nu există diferențe semnificative; arsenalul și clasele disponibile sunt identice. Din acest punct de vedere, balansul de forțe depinde numai de skill și suma investită în gold-ul virtual, căci Tribes: Ascend respectă habotnic scriptura monetizării de tip freemium. În teorie, sistemul de ranking favorizează o evoluție naturală, răsplătind jucătorul cu experiență pentru realizările din timpul meciului, dar progresia este atât de lentă, încât îți împinge portofolul de la spate. Fără un pumn de pesos investiți în XP boosting, T.A. îți pierde din momentum, devenind aproape frustrant – or, uitându-mă înapoi spre Zborken, un FTP excepțional cu un sistem de monetizare mult mai bine gândit și balansat, mi-e teamă că soluția implementată de Hi-Rez Studios în Tribes tinde mai mult spre înlăturarea timpuriei a unor potențiali jucători lipsiți de fonduri.

Area-of-denial sniper

De obicei aleg ceea ce mai simplă și lipsită de costuri, personificată în acest caz de Sentinel și arma cu lunetă. Sunt disponibile nouă clase, fiecare cu un rol specific și un arsenal pe măsură. Pentru început, este preferabil să mergi pe mâna unei variante light, folosind întreg potențialul deplasării prin skiing sau zbor, și utilizând cu precădere tactica ofensivă șoc. Clasele medium, cum sunt Soldier-ul și Raider-ul, reprezintă coloana vertebrală pe câmpul de luptă, impresionând prin versatilitate și adaptabilitate, pe când cele heavy sunt perfecte în poziții defensive. De exemplu, un Doombringer în heavy armor este unitatea esențială pentru protecția steagului și a ba-



zei. Principalele moduri de joc permit o desfășurare impresionantă de forțe, în care fiecare jucător are un rol determinant. Puține alte FPS-uri online pun un accent atât de mare pe munca în echipă. În cazul unui sniper din Tribes, aproximativ 60% din focuri nu își lovesc ținta – aflată de obicei în mișcare –, relocarea permanentă ori protecția oferită de un heavy Brute dovedindu-se critice. Bine protejat, un Sentinel capabil se transformă într-un veritabil inger al morții, fapt confirmat din propria experiență. Proiectilele de sniper rifle lovesc oponentii aproape instantaneu, spre deosebire de majoritatea armelor disponibile în joc, caracteristică ce facilitează nu doar eliminarea chirurgicală a unor ținte periculoase, ci și hărțuirea defensivei inamice de la o distanță considerabilă. Pe deasupra, fiecare clasă permite modificarea și salvarea unor loadout-uri, adăugând astfel un plus de versatilitate specializării. Echipamentul de bază include o armă secundară, folosită în cazul epuizării muniției primare departe de o stație destinată reprovizionării, diferite versiuni de grenade și două moduri speciale, utile în augmentarea unor abilități de bază. Din acest punct de vedere, Tribes: Ascend nu duce lipsă de conținut și opțiuni, suprimând plictiseala și rutina la fel de repede cum Sammo Hung suprimă esteticul din filmele cu arte marțiale.

Modus operandi

Cu excepția unui tutorial, recomandabil dacă vrei să schiți în stilul lui Jonny Moseley peste vâile hărților imense, Tribes: Ascend se desfășoară în totalitate pe megleuri online. Principalele moduri de joc sunt Team Deathmatch și Capture the Flag, cu toate că se regăsesc și variațiunile tipice. Însă acestea nu ating cote de popularitate prea ridicate printre jucătorii începători – ori-



Am nisip în gură și gloanțe în torace. Trebuia să nu cobor din pat.

cum, sunt deblocate numai după rank 7, adică nu tocmai devreme. Este interesantă adiația conceptului de „flag owning” în DM, echipa aflată în posesia stindardului acumulând puncte într-un ritm accelerat. Așa cum era de așteptat, adversarii vor îndrepta din reflex toate țevile de armă spre purtătorul steagului, dezlanțându-și instinctele de haită. Am avut ghinionul să recuperez steagul o dată, din neatenție – coechipierul meu căzuse răpus de un inamic, iar eu am schiat drept în brațele gloriosului drapel. Credeți-mă, nici când nu mi-a fost mai clar conceptul de „cartof fierbinte”. Din Ascend nu lip-

Întrebări și răspunsuri cu Todd Harris, COO Hi-Rez Studios

tea de a alege.

Todd: Da. Atunci când ești diferit, chestia cea mai tare este că fanii îți joacă jocul pentru că îi îndrăgesc,



LEVEL: Ai vreun sfat pentru cei care încearcă să se acomodeze cu stilul de joc din Tribes: Ascend, orice le-ar putea îmbunătăți performanțele mai rapid?

LEVEL: Multumiml

sesc vehiculele, în ciuda semi-inutilității demonstrate pe câmpul de luptă. Când toată lumea alunecă cu viteză lumii, necesitatea unei motocicletă antigraționale este redusă aproape de zero. Singura utilitate practică ar fi urmărirea unui purtător de steag, însă costul în credite necesar

pentru a spawna o Gray Cycle nu justifică mereu întrebuintarea unei. Aceiași lucru este valabil pentru Beowulf, o unitate de artilerie gae, perfectă pentru bombardarea bazelor îndepărtate, dar ancorămbantă și greoaie în multe situații. Totuși, din întâlnirile mele (de obicei letale) cu o navă zburătoare Shrike, aceasta și-a dovedit utilitatea în luptă, devenind în scurt timp intruchiparea coșmarurilor mele de lunistică frivă și un vehicul excelent pentru dorurile purtătorilor de steag. În altă ordine de idei, nu eviți să consumi creditele acumulate în timpul bătăliilor, de blocarea și îmbunătățirea echipamentului depinzând numai de rank și implicit experiența acumulată, یتeme vanity putând fi achiziționate în-game, folosind gold cumpărat pe bani reali. În plus, amele cresc în nivel cu cât sunt utilizate mai mult, după un sistem oarecum similar celui întâlnit în Skyrim.

Total pentru Trib

Așa cum spuneam la începutul recenziei, îmi este aproape imposibil să numesc motivul exact pentru care Tribes a devenit unul din titlurile mele online preferate. Suspectez o notă de nostalgie pe undeva, dar nu contest meritele celor de la Hi-Rez

când vine vorba de realizarea unui joc superb, cu un gameplay antrenant și numai câteva scăpări mărunte, aproape inobservabile. Tribes: Ascend este un succes spiritual demn de titlul pe care îl poartă, definit printr-o experiență multiplayer plină de farmec și o realizare tehnică impecabilă. Presa de specialitate de prin alte țări s-a ridicat pe un piedestal sculptat în fildeș, dar prefer să nu mă aunc lași în tone excesiv de rotunde. Singura certitudine incontestabilă rămâne experiența grozavă de la stăruștură în fiecare rundă online. Ediția GOTY se găsește pe Steam la un preț puțin cam piperaț, însă varianta gratuită rămâne mereu o opțiune demnă de luat în seamă. ▶ **Aidan**



THE BOOK OF UNWRITTEN TALES THE CRITTER CHRONICLES

Expansion defăimător

The Book of Unwritten Tales a fost una dintre marile surprize adventure ale anului 2011. Jocul încerca o caricaturizare a universurilor și a tipologiei de eroi întâlnite în RPG-urile fantasy și reușea până la sfârșit să ulmească atât prin umorul dezvoltat pe toate nivelurile, cât și prin lungime, povești, întâmplări și personaje. Nu mă înțelegeți greșit, jocul nu se ridică la înălțimea clasicii genului, dar în niciun moment nu te minte cum că ar avea astfel de pretenții. Înțelegi din primele secunde că este o parodie, după care te minunezi de-a lungul a câteva ore bune în fața aventurilor haioase și nenumărate prin care ești purtat.

Așa se face că am deschis The Critter Chronicles cu mare bucurie, așteptându-mă la un expansion înțepat, la planșe frumoase, la aventură. Titlul are rol de prolog și spune povestea din spatele prietenilor Nate și Critter, două dintre cele patru-cinci personaje jucabile inițial. Dacă vrei picanțerii, vă mai spun că mai aflăm cu această ocazie și ce fel de „animal” este Critter... dar... să o lău cu începutul. Unul bun, cu Nate la comanda noului său vapor-zepelin, câștigat pe nedrept la cărți în fața Piratului Roșu, urmărit de Ma'Zaz, ork-ța bounty hunter. Ușor de imaginat, situația se precipită și Nate naufragiază pe o insulă plutitoare desprinsă dintr-o zonă înzăpezită. Dezamăgitor, 70% din acțiunea jocului se va petrece alid, prins între câteva planșe deloc arătoase, multe dintre ele golașe și reci, atât la propriu, cât și la figurat.

În titlul mare, trei eroi atât de diferiți ca personalitate pleacă din colțuri opuse ale universului propus și dezvoltă o poveste în care mereu te întrebi cum naibii o să reușească producătorii să le intersecteze destinele. Aici, însă... totul este etalat încă de la început, nu există niciun mister asupra sensului și formei poveștii, iar story-ul nici nu oferă vreo surpriză de proporții. De fapt, impresia pe care mi-a lăsat-o TCC pe tot parcursul lui e una de lene cuplata cu o lipsă de inspirație. Ca și cum scenariștii ar fi pus toate ideile bune pe care le-au avut în jocul inițial, iar acum s-au scretut să le iasă ceva. Înțeleg că este un expansion și că nu poate fi la fel de lung, dar locurile prin care jocul ne poartă ar trebui să fie la fel de frumoase și interesante, nu?

Personajele la fel, povestea, umorul, gameplay-ul. Majoritatea personajelor alese sunt șterse, dacă nu chiar enervante, pe când în trecut... e incredibil cât de multe îmi vin în minte, de la scheletul schizofrenic din dulap și până la centaurul amator de psihedele. Umorul este implins forțat, de multe ori doar ca să fie, și în majoritatea cazurilor e doar verbal. Glumițe existau și în titlul mamă și, la fel ca și acum, unele erau mai bune, altele mai puțin, majoritatea erau însă legate de jocuri, RPG-uri și MMO-uri. Mi-a părut genial să afl, de exemplu, ce se întâmplă în orașele părăsite când toți eroii sunt plecați la război, cum se fac poțiunile alea multe pe care le găsim sau cumpărăm în alte jocuri, cum se făurește o armă rară și așa mai departe. Glumițele împinse, chiar dacă nu erau extraordinare, erau susținute de întâmplări haioase, de situații ieșite din comun, de personaje interesante. Aici au rămas singure și devin mai mult deranjante decât plăcute. În plus nici nu ni se mai adresează nouă, gamenilor, ci mai mult unei comunități pop, care cel mai probabil nici nu o să audă vreo dată de TBOU. Gameplay-ul s-a degradat și el și de la puzzle-urile variate încercate inițial acum nu o să le întâlnim decât pe cele clasice. Găsește obiectele, vezi dacă se combină cu altele din inventar, apoi caută locurile în care trebuie să le folosești. Ață. Spre sfârșit



jocul își ia un pic avânt pentru că ne „întorcem” în turnul Arhi-Magului din Seastone. O locație, deși recidată, foarte frumoasă și interesantă, prin care m-am plimbat cu drag. După care m-am enervat, fiindcă unele din puzzle-uri nu au avut sens. Și nu mă refer aici la felul în care am utilizat obiectele, există un farmec aparte în acest sens, mai ales într-o parodie, cu cât mai ciudată rezolvare, cu atât mai bine. Nu, m-a deranjat faptul că a trebuit să mă învârt de 100 de ori, când puteam să o fac doar o dată, cu același rezultat. ▶ **nev**

VERDICT LEVEL



- merit
- turnul Arhi-Magului
- câteva momente tip Disney/Hill
- povestea, umorul
- personajele
- puzzle-urile

PE SCURT

La 20 de euro, încă nu ești cît costă acum jocul inițial, nu pot să recomand acest titlu. Dacă vreun fan al „seriei”, așteptați o reducere. De noi, pur și simplu nu vă recomandăm. În zona 2-4 euro găsiți adventure-uri de 10 ani mai bune.

Video Producător Oficiant

De-Line

CERINȚE MINIME

Windows XP Windows Vista Windows 7

ALTERNATIVA THE BOOK OF UNWRITTEN TALES

Unic și adevărat, o amănunțită redacție de tot parcursul revistei.

6

THE Bridge

"The world is a much larger place when every wall is a floor"

Primul nume care vine alături de puzzle-ul lui The Bridge este cel al lui M.C. Escher, și pe bună dreptate. Începând cu stilul grafic – alb-negru, abundând în tușe și hașurări tipice litografiilor –, trecând prin arhitectura imposibilă a nivelurilor și ajungând până la aspectul personajului principal, întregul joc este un omagiu adus artistului grafic olandez. Ideea de a transpune în acest mediu spațiile iluzioniste și paradoxe imaginare de Escher e de natură să asigure în sine materie primă suficientă pentru un concept de joc inedit și să suscite prompt interesul tuturor celor familiarizați cu estetica escheriană. The Bridge încearcă însă să nu se limiteze doar la a reprezenta un banal panegiric al unor lucrări de grafică ultra-faimoase; piusează, adăugând cât mai multe variabile de gameplay (majoritatea preluate

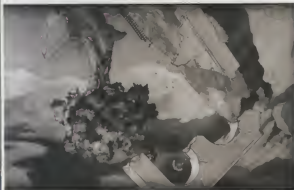
sau inspirate din Braid&co). În speranța că va reuși să dobândească o personalitate și un feeling cât mai pronunțate și mai aparte. Cât îi și reușește, vom vedea.

Să ne ocupăm mai întâi chiar de gameplay, fiindcă este capitolul la care The Bridge punctează cel mai consistent. În primul rând, elementele de platform au fost reduse la un minimum minimorum, singura activitate a jucătorului constând în rezolvarea progresivă a unor puzzle-uri de sine stătătoare; acestea sunt grupate în serii de câte șase, trunchiere justificată mai degrabă de existența unor similitudină de concept sau soluție ale puzzle-urilor decât de o coeziune narativă.

Merită să fac o paranteză: sistemul de diviziune și acces la puzzle-uri este de tipul „culoarului cu mai multe uși”, care tinde să devină ușor obositor și formulaic în ciuda ergonomiei și a puterii exemplului (mă uit iarăși la tine, Braid); mai ales că în The Bridge nu poți intra pe oricare dintre ușile unei serii anume, ci trebuie să le abordezi strict în ordine prestabilită, ceea ce face întregul sistem relativ redundant. Iar cum provocările și vor face uneori să vă smulgeți părul din cap, opțiunea de a alterna între câteva dintre ele ar fi putut fi realmente utilă.

Revenind, pentru a putea acomoda structurile iluzioniste escheriene (jocul este un 2D pur-sânge) era nevoie de o logică aparte a mișcării avatarului nostru și a manipulării mediului înconjurător – cu alte cuvinte, legile fizicii normale erau inaplicabile. Zis și făcut, fiindcă în The Bridge vom putea roti planul pe care ne aflăm la 360°; vom ateriza bine-mersi atâta timp cât există o suprafață solidă deasupra, ba nu, mă scuzați, dedesubt nostru. Sistemul de control e intuitiv și simplu de prins, permițându-ți o adaptare rapidă din primele minute de joc.

Trepat, obstacolele și instrumentele pentru a le depăși devin din ce în ce mai numeroase, iar aici împrumuturile se țin lanț; poți derula timpul înapoi când consideri că



ai ajuns într-un punct irezolvabil, poți manipula gravitația diferențiat când te afli în spatele Vălului (tu ești static, dar restul obiectelor se mișcă), te poți dedubla, trebuie să eviți sau să manevrezi în folosul tău „loop”-uri care prind în mreajă lor obiectele, trebuie să fentezi niște spirite rele sub formă de mingi butucănoase (care c-un ochi piâng, cu altul râd), vor interveni și niște variabile cromatice etc.

În fine, puteți ușor deduce că scenariile devin din ce în ce mai complexe, ajungând chiar în unele cazuri să rivalizeze ca dificultate cu nivelurile mediu-avansate din The Incredible Machine, dacă-și mai amintește cineva de acel puzzle mecanic. E drept că uneori rezolvările îți de culmea evidențiază pentru cei cu vedere în spațiu, cum ni se spunea la ora de geometrie din școală, iar alteori nu implică altceva decât o calmă observare a nivelului. Însă impresia de confuzie și blocaj persistă din cauza multiplicării tuturor variabilelor de mai sus pe fondul deja existent al unei fizici alterate.

Curba de dificultate este aici un factor cheie: iar adevărul este că e un pic prost balansată. Primele 15 misiuni (48 în total) sunt destul de lejere, dificultatea crescând în doze relativ mici, potrivite; deodată, saltul se face către puzzle-uri semnificativ mai complicate, încercările eguate de a trece de unul sau altul dintre ele pu-



Escher, Waterfall 1961



tându-ți lua chiar și zeci de minute. Odată ce-ai depășit acest șoc cu bine, proporția dintre cele în care ai câteva indicii de care să te agăți și cele la care te uiți efectiv ca un prost se va mai armoniza. Repet, nu dificultatea ridicată m-a deranjat, ci felul în care s-a făcut trecerea, un pic prea bruscă parcă pentru gustul meu. Eh, ne plângem de simplificare, dar, mai apoi, când nu o primim...

Una peste alta, aș spune că puzzle-urile sunt destul de ingenioase, suficient de complexe și variate, deși nu există nicio mecanică sau instrument cu adevărat original; să spunem că, din punctul ăsta de vedere, The Bridge face o muncă de sinteză, și nu una de inovație. Cu toate acestea, pot spune că m-am distrat mai puțin cu el decât m-aș fi așteptat. De ce? Poate pentru că pare de cele mai multe ori excesiv de auster, oferindu-ți un schelet de enigme matematice sau fizice interesante, fiind altfel golăș ca un pui de găină proaspăt clocit. Jucul e ori dezinteresat, ori incapabil să integreze puzzle-urile unei narațiuni sau atmosfere atractive, suferind destul de acut de lipsa aceluia inefabil „ceva”.

Pentru a pune în context manipularea gravitațională și în încercarea de a oferi probabil ceva profunzime jocului, producătorii au încercat să imagineze o conlucrare peste veacuri între Escher și Newton. Episodul introductiv – în care Escher se trezește la „realitate” în urma repetării faimoasei legende newtoniene a căderii mărului – e destul de evident în trasarea acestei legă-

turi, susținută mai apoi de diverse ilustrații și indicii textuale. Nu cunosc în detaliu biografia escheriană, dar, la o căutare rapidă, n-am găsit nicio referință la vreo afinitate, admirație sau orice altă legătură a acestuia cu personalitatea marelui fizician englez. Ceea ce mă face să suspectez că producătorii au intrat pe terenul speculației.

Foarte bine, mi-am spus. Ba poate chiar mai bine, deoarece o conexiune speculativă de o asemenea generezitate e poate chiar mai valoroasă decât un comentariu sec pe baza unor date biografice reale. Din păcate, liniile de tensiune narativă ale jocului sunt biete cabluri electrice de-abia în stare să susțină o slabă pălpăire: nu și va fi niciodată clar de ce a fost ales Newton ca punct de sprijin al genului neluăm în seamă (?) și al frustrării artisticoștiințifice (?) a lui Escher. Totul e vag, imprecis și pierdut într-o ceață științifică chipurile insondabil de adâncă, schimbarea de macaz de la jumătatea jocului bănuindu-se, iar miza jocului inexistentă. Pe cât de profesionist sunt

concepute enigmatice, pe atât de amatoricesc e sintetizată substanța narativă.

Rămâi, în consecință, cu o suită de puzzle-uri de o dificultate deloc neglijabilă, ceea ce face The Bridge o lamă cu două tălșuri. Toți cei ce n-au răbdarea și curiozitatea rezolvării acestora doar de dragul de a o face nu vor găsi niciun alt stimul pentru a avansa; sentimentul de austeritate indus de cromatica minimalistă și temele muzicale repetitive se va cumula pe termen lung cu lipsa de șarm a poveștii, putând da naștere unui cocktail cam tare de frustrare. Trebuie să recunosc: o persoană cu dragoste pentru paradoxurile perspective și o mai mare familiaritate cu domeniul va găsi, poate, subtilități care mi-au scăpat și delicii care mie mi s-au refuzat; din punctul ăsta de vedere, subiectivitatea mea poate n-a cadrat bine cu subiectivitatea jocului. Pentru ceilalți însă, n-ar fi rău să epuizați mai întâi alte variante de pe piață. ➤ **Radu Sorop**



VERDICT LEVEL

- ▶ **alocutii**: de discursificatie, metacritica, varianta si inventivitate
- ▶ **poza**: cu linii si culori precise, marcarea directiei
- ▶ **descrierea**: artistică, unitară
- ▶ **prezentare**: narativă, neobișnuită
- ▶ **tipul**: stilizată, abstractă, modernă

PE SCURT

Un joc de puzzle-uri care te va pune la încercare să rezolvi o serie de probleme matematice, fizice și artistice, într-un univers în care gravitația este manipulată și perspectiva este o enigmă. Este un joc de puzzle-uri care te va pune la încercare să rezolvi o serie de probleme matematice, fizice și artistice, într-un univers în care gravitația este manipulată și perspectiva este o enigmă.

77

CERINȚE MINIME

Procesor: Intel Core i3-4170 / AMD FX-6300
Memorie: 8 GB
Sistem de operare: Windows 7 / Linux / Mac OS

ALTERNATIVA CLOSURE

Un joc de puzzle-uri care te va pune la încercare să rezolvi o serie de probleme matematice, fizice și artistice, într-un univers în care gravitația este manipulată și perspectiva este o enigmă.



Contrastul sinucigașului și James Dean

După ce m-am lăsat purtat de valurile Industriei indle, până dincolo de limitele general acceptate ca fiind „normale” în cadrul „societății gameristice”, a sosit timpul să-mi relaxez puțin creierul, obosit de atâtea crime pixelate și apusuri retro-looking. Da, de această dată voi pune mâna pe mouse și mă voi avânta orbește în tolu unui deathmatch furios, alergând printre gloanțe cu arma în mână. Ce poate fi mai relaxant? Pe bună dreptate, Special Forces: Team X este genul de joc după care tânjeam. Ravaged a fost o dezamăgire cruntă, Hawken refuză să lase din beta, iar la CS:GO am dezvoltat o toleranță mult prea ridicată – în aceste clipe dramatice, SFTX pare singura soluție viabilă. Și hăis, și cea, și cum o da headshot Kalashnikov-uli

Când vrei să epezezi cu orice preț

Una dintre cele mai puternice juxtapuneri cromatice este vibranta asociere dintre galben și negru, sau

„contrastul sinucigașului”. Izbitoră și aproape tulburătoare, în natură, alăturarea unei culori vivace și a unei nomenclaturi sumbre face automat trimitere la un pericol latent, o amenințare reală ce trebuie evitată cu orice preț. Deși SFTX se folosește de efectul psihologic al contrastului mai degrabă menționat pentru a-și pune în gardă jucătorii încă din meniul principal, creația studiourilor MicroProse (aduse din nou la viață prin necromanție) și Zombie Studios (cunoscuți pentru Blacklight Retribution) este una din surprizele plăcute ale proaspătului an 2013, o producție reușită și echilibrată, departe de ce aș putea considera a fi „respingător”. Originea titlului este pierdută în negura timpului, pe la începutul anilor '90,

când MicroProse scotea la înaltare un joc de tactică militară hardcore. Dar, cum natura universală a lăcrurilor este schimbarea, Special Forces a primit 20 de ani mai târziu un „Team X” în coadă și a îmbrăcat uniforma unui 3rd person tactical shooter online, extravagant și epa-





Grivel, glorioasă armată americană este mândră de colții tăii!

intenția jucătorului, fără greșeli cauzate de buguri stupide. Mișcarea de la un punct de cover la altul se face ușor, fluid, fără bătaie de cap. Pentru un sniper, de exemplu, acest lucru este esențial. Tactica nu se rezumă doar la re-locare și ambuscadă, una din cele mai eficiente metode de suprimare a inamicului fiind înconjurarea și menținerea unui baraj constant de foc, până când trăgătorii de precizie reușesc să elimine „chirurgical” țintele periculoase. Rolul asumat de fiecare jucător depinde în totalitate de loadout, abilitățile și armele stabilind gradul de eficiență în diferite ipostaze tactice.

„Cine stăpânește harta, orez primește!”

Generalul Mão Mão Jiao Sheng, 1212

Am lăsat la final cel mai interesant feature al jocului, și anume posibilitatea alicăturii unui câmp de luptă la începutul fiecărei runde. Jucătorii supun la vot trei segmente diferite de hartă, generând de fiecare dată noi rezultate, cu multiple abordări tactice. Deși numărul de combinații posibile pare destul de mic, efectul direct se face repede simțit în-game. Unele zone necesită arme eficiente la distanță scurtă și medie, făcând posibile atacurile rapide, din mișcare, pe când altele sunt poligoane de antrenament pentru sniperi. Așadar, lucrul în echipă devine esențial supraviețuirii, alidoma tacticii de

grup dintr-un conflict militar real. Este destul de dificil să stăpânești fiecare segment de hartă folosind un singur loadout, dar comunitatea de jucători a înțeles repede că soluția succesului este diversitatea și sprijinul reciproc. Din loc în loc, jocul spawnează o „super-armă”, capabilă să incline balanța victoriei spre echipa care intră în posesia acesteia. Sfatul meu este să găsiți rapid un locșor bun pentru cover atunci când se aude zumzetul servomotorului țevilor rotative din componența unui minigun. Am găsit enervantă discrepanța dintre unele arme, câteva tipuri de rank 1 depășind cu mult eficiența surzătorilor de nivel mai mare. Însă cea mai gravă problemă a jocului, „minușul scârțâitor”, este ganking-ul de prost gust. Din păcate, câteva zone permit prea ușor dominarea locației de respawn, făcând aproape imposibilă revenirea echipei imobilizate. Or, aici nu mai este vorba de o tactică eficientă, ci de un exploit lăsat descoperit de producători. Să scoți

capul în fața unei arme cu lunetă e sinucidere curată, dar să o faci atunci când pe o singură hartă se războiesc concomitent până la patru echipe ține de domeniul demenței – imaginați-vă un Mexican standoff cu arme de asalt, câini de luptă și grenade. It's violent, essel! Pe lângă obișnuitele moduri CTF, TDM și CP, Special Forces Team X introduce în ecuație Hot Zone și High Value Target. HZ presupune controlul unor noduri cheie, pe când HVT necesită eliminarea unui anumit player. Cele două moduri nu sunt tocmai originale, dar reușesc să diversifice puțin oferta de măcel virtual din SFTX.

Paroxism în galben și negru

Jocul zămisit de Zombie Studios se înscrie în rândul hoardei de titluri online apărute recent, deși reușește să atragă atenția printr-o serie de elemente interesante și bine implementate – semn că producătorii au învățat ceva din Blacklight: Retribution. Să fie, contrastul sinucigașului” sau stilul grafic trăznit? Okey, știu



sigur că nimeni nu s-a mai îndrăgostit de meniul jocului – trec printr-o fază, e dificil. Atunci, sistemul de cover foarte bine pus la punct? Multiplele posibilități tactice și strategice oferite de hărțile mereu în schimbare? Armele? Nu am un răspuns exact, căci nu găsesc o întrebare potrivită. Oricum, SFTX este un titlu binevenit oricând pe HDD-ul meu, reușind să livreze ore bune de distracție explozivă, la adăpostul unei furtuni de gloanțe și schije. Sper doar să dureze mai mult decât arătosul James „Effing” Dean. » **Aidan**



VERDICT LEVEL

- atmosferă răguită de acțiune înfiorătoare și tactici cerebrale
- grafică vibrantă și control înecăcabil
- arsenal impresionant, personalizabil „ametește-te” de joc
- mând gâdă în vâlmășie
- distracție valabilă între accentele bore și cele high brow

PE SCURT

SFTX joacă pe o paletă strictă, cu evita scenarismului profund, cu o mare varietate de arme și accesorii. Este distractiv și oferă satisfacție controlată, pentru a găsi jucătorii buni de adevărat o bună bucată de timp.

Art Director: Producer: Distributor:
Artist: Designer:

CERINȚE MINIME

Procesor: Memorie: Video:

ALTERNATIVA BLACKLIGHT RETRIBUTION

Blacklight: Retribution este un joc de acțiune în primul rând, cu o gamă largă de arme și accesorii. Este distractiv și oferă satisfacție controlată, pentru a găsi jucătorii buni de adevărat o bună bucată de timp.

Mix & Play that MP3

ecran fiind precise, răspunzând fără delay comenzilor din tastatură sau controller. Jocul nu se „obosește” cu un storyline, apelând în schimb la un level design inteligent, prin împletirea muzicii alese de jucător cu elementele stilistice din alcătuirea nivelurilor. După cum dictează moda, și Rush Bros se definește printr-o grafică minimalistă – lucru care nu îmi displace, cât timp motivația este una de natură artistică. Am ales să butonez jocul obscurului studio XYLA Entertainment folosind drept fundal audio OVERWERK – „Daybreak”, fiindcă un joc despre muzică și viteză nu putea să injecteze altceva în difuzoarele câștilor. În gândirea mea sinestezică, grafica fluorescentă se potrivește de minune cu o melodie dinamică, căci Rush Brothers este, indubitabil, merit să pulseze energie în timpanele noastre.

Rush, rush, baby!

Deși jocul se autorecomandă ca fiind un „ground-breaking Platform racing game”, în absența muzicii antrenante, senzația de viteză lipsește cu desăvârșire. Totuși, puzzle-urile prezente se rezumă (de cele mai multe ori) la coborârea unei platforme sau la deschiderea unei porți, iar moartea prin căderea în țepuș/lavă/sludge este doar o „fază” temporară, lucru care facilitează traversarea obstacolelor cu ușurință. Adevăratele bătălie contra timp are loc în split-screen. Nimic prea complicat: aceleași niveluri, ecranul tăiat pe jumătate și o cursă ne bună după cel mai scurt parcurs și cele mai eficiente power-ups. Dacă tot am deschis subiectul power-ups, m-a distrat copios înversarea controlului pentru oponent, o abilitate extrem de utilă când acesta execută o săritură complicată. Altminteri, producătorii puteau im-

plementa ceva mai multe bonusuri, numărul celor disponibile fiind limitat, pentru un joc atât de...funky. Pe de altă parte, majoritatea zonelor arată chiar bine, necesitând scheme complexe de sărituri, dash-uri și o bună coordonare mână-ochi. Culiurile alese te duc cu gândul la o discotecă, prin contrastele „sinucigașe” de negru-sau negru-galben, iar grafica 2D perfect aplatazată amintește de un poster. Din păcate, versiunea pusă la dispoziție de XYLA a venit fără un mod multiplayer online, pe care îl găsiți în demo-ul de pe site-ul oficial și versiunea retail a jocului de pe GamersGate.com, iar în curând și pe Steam. Să fiu sincer, split-screen-ul mi-a fost suficient pentru a priza o doză zdravănă de Rush Bros. Nu-l deloc rău, e chiar halos în compania MP3-urilor preferate. ▶ Aiden

Atunci când jocurile combină armonios elementele dinamice de gameplay cu muzica din colecția personală, rezultatul este inedit și, de cele mai multe ori, spectaculos. Astfel de jocuri au tendința să îți intre adânc în nucleul accumbens, creând o stare de dependență profundă și plăcere acută. Am pățit-o pe pielea mea cu Audiosurf, când parcurgeam într-un decor disco-psihedelic cam tot ce ținea de Major Laser, de cel puțin trei ori pe zi. Acum, încercați să vă imaginați acțiunea din titlul mai devreme amintit, transpusă într-un platform racer 2D, influențată artistic de jocuri precum Symphony, Pixel Prospector sau Thomas Was Alone. Ați reușit? Bun, înseamnă că Rush Bros o să fie pe placul vostru.

Funky

Pe scurt, Rush Bros este un platformer indie în care viteza de reacție și puterea de concentrare primează. Deoarece scopul jocului este parcurgerea cât mai rapidă a unui nivel împlinit de obstacole, acuratețea controlului are un rol foarte important. Din acest punct de vedere, RB stă foarte bine, mișcările și salturile personajelor de pe



VERDICT LEVEL

- funky, colorat și diversificat
- împletirea acțiunii cu MP3-uri preferate
- nu este dinamic fără o melodie antrenantă
- unele detalii par nefinite

PE SCURT

Rush Brothers este un joc colorat și haos, un mix între platforming, muzică preferată și adrenalina unei curse de parkour bidimensional.

7.4

Gen Platform racing Producător XYLA Ent. Distribuitor XYLA Ent. Ofertant XYLA Ent.

Online multiplayer

EDINBURGH

Procesor

Memorie 5 GB RAM Video DirectX 9

ALTERNATIVA AUDIOSURF

Ușor accesat și cu atenția oricărui audiotif cu inclinații gamberice este inacceptabilă. Am zis!

ZEN PINBALL™

Plătim, descărcăm, instalăm și jucăm? Țeapă!

Aveam o poftă de o flippereală de calitate de mult timp. Dacă urmărești secțiunea de mini-jocuri, știi că le-am și căutat activ pe plaiuri-le gratiscliene. Fără prea mare succes, pentru că pinball-urile se pare că dau dureri de cap producătorilor care doresc să le simuleze cât de cât corect. Așa se face că apariția lui Zen pe câmpiile liniștite (mult prea liniștite) ale eShop-ului Wii U-ului a fost primită de mine cu bucurie. Ba chiar l-am și anticipat și, la nici ore de la lansare, l-am descărcat, gratuit (!), de pe magazinul online al consolei. Instalez, revin în meniul și selectez noua pătrăciță (shortcut) creată. Aaa... deci interfața e gratuită și jocul vine cu 4 demo-uri, dar, dacă

vrei să debiochezi o masă de joc, atunci trebuie să o cumperi. Foarte bine, apăs butonul Home și revin în eShop (poți face asta chiar și fără să oprești jocul), mă duc pe „View Add-On Content” și bum!, demourile downloadabile gratuit la oricare din cele peste 15 planșe, toate cumpărabile separat sau în pachete de câte patru. Am încercat demo-urile cu care a venit jocul, toate pe aceeași temă, eroi Marvel, și am decis că nu sunt de mine (o să vedeți mai încolo și de ce), așa că, fără să mai stau pe gânduri, am cumpărat pachetul de 4 numiți Clasic plus Plants Vs. Zombies, asta pentru că iubesc jocul original și până apare dolul accept orice ca să umplu golul.

Plătesc, downloadez, dau să revin în joc și... țeapă... trebuie să restartezi jocul dacă vrei ca add-on-urile să se instaleze. Păi bine, măi golane! Înapoi în meniul, înapoi în joc... „updating”, OMG, OMG! Țeapă doil

Planșele cumpărate sunt tot pe gri, neselectabile, în timp ce Planțele și Zombii sunt... nicalieri.

Mă pi... Wii...
UUUU OK,

ceva nu a mers, mă duc înapoi în magazin... nu, domn'le, sunt cumpărate și downloadate”. Mă duc în meniul de management al datelor consolei și dezinstalez add-on-urile jocului. Mă duc înapoi în magazin, mă downloadez o dată și reinstalez. Țeapă treil! Dezinstalez tot, reinstalez tot și reintru. Țeapă se întoarce! Erăm plin de draci și cu mailurile de amenințare deschise, atât către Nintendo, cât și către studiourile Zen, când, mă trăsnește: trebuie să downloadezi și demo-ul, iar când cumperi o planșă, de fapt, ce downloadezi este doar un activator. Așa a fost. Trebuia să vizez în stele că așa trebuia să fac. Măcar dacă acel activator ar avea doar câțiva kilo, și nu zeci de megi, astfel încât să realizezi că ceva e în neregulă... Dar chiar și așa, majoritatea meselor apar în meniul jocului, doar că nu pot fi selectate, ceea ce te face să crezi că sunt deja parțial acolo. Un sistem mai cretin ca acesta mai rar am văzut. După ce că durează 45 de minute, asta dacă îți te faci, să intri pe eShop, să selectezi pe acolo ce vrei și să plătești, să descarci și instalezi, atât Nintendo, cât și Zen îți mai pun și bețe în roate și nu te ajută cu niciun element vizual privitor la cum trebuie să faci sau ce nu a mers. Urât, Jegos! Mi-a luat 3 ore pline de draci să pornesc un amărât de pinball. Dacă ar fi mers piratat, sunt convins că ar fi fost mult mai simplu de instalat.

Tesla

Prima planșă din pachetul clasic se numește Tesla și are ca temă invențiile marelui fizician cu același nume. O idee genială, pentru că, cine s-ar fi gândit, bilele de metal și traseele de sâr-mă merg perfect cu experimentele acestuia. Designul tablei este extraordinar și îmbină stilul victorian cu cel steampunk (aici mai mult electric decât cu aburul) cu succes. E o plăcere să privești dinamurile, becurile și aparatele de stil vechi, transformatoarele și mecanismele prezente aici. Pe lângă grafica impresionantă, atât prin calitatea texturilor, cât și prin rezoluție (sau poate printr-un AA foarte bine făcut), primul lucru pe care l-am observat a fost faptul că în partea de jos a planșei bilele prind traiectorii pe care eu nu prea le-am văzut în realitate. Paletele, sau manetele, dacă mă iau după Wikipedia, cu care încerci să controlezi bilele, le trimit, când folosești vârful lor, pe un unghi prea deschis. Praștiile (slingshot în engleză) triumfătoare

Nu numai mesele sunt frumoase, și camerele în care se află sunt interesante.



M-am jucat cu un transformator (coil) Tesla, dar în joc nu am reușit până acum să-l activez.



de deasupra paletelor sunt prea puțin forțoase, ceea ce face de multe ori ca bilele să danseze ireal deasupra „morții”. Apoi se mai întâmplă ca bilele să prindă efect sau să își păstreze impulsul, momente foarte interesante de altfel, dar la fel de rare în realitate. Reacții care dau și o senzație de bilă ușoară, deranjantă pentru orice obsedat care se ducea la bancă și schimba hârtie pe fizicuri deoarece casierii nu aveau suficientă monedă pe cât voiau ei să se joace. Bilele flipper-elor adevărate sunt grele și, chiar dacă nu le atingi, le simți forța. Paletele, la fel, pe lângă timpul de răspuns și viteza cu care se activează, impresionează cu puterea lor. Un pinball bun este satisfăcător atât vizual, cât și auditiv doar prin mișcare și ciocniri.

Presupun că cei care au produs titlul aici de față joacă pinball, dar nu cred că sunt cu adevărat pasionați. Nu cred că stau cu zecile de ore la un aparat real, pentru că altfel ar fi simțit instinctiv diferențele de care

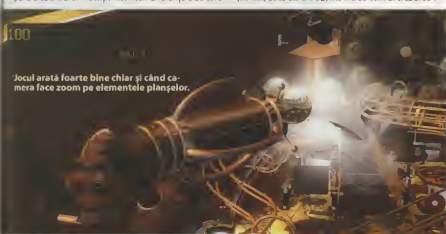
vă povestesc și ar fi tweak-uit mesele digitale pentru a le aduce mai aproape de adevăr. Pentru obsedații care sunt în stare să joace până se face coadă în spatele lor, coadă care ajunge să înconjoare aparatul și se transformă în fan (nu mi s-a întâmplat decât o dată, de două ori, dar era o plăcere să-l privesc pe maestrul), aceste diferențe vor conta. Dacă nu ați jucat însă pinball în realitate, nu o să vi se pară nimic ciudat aici. Fizica nu e neapărat greșită. Adică, ce mare lucru, ca producător, dacă alegi, poți folosi o bilă care să permită efecte vizibile și o poți lovi în așa fel încât să imprimi astfel de manifestări. Apoi, la fel și cu paletele. O mică ovalizare a lor spre vârfuri va duce la traiectoriile văzute în joc. Cu slingshot-uri la fel. Relaxați un pic contra aplicată bilei și ești acolo. Dacă nu aș fi jucat obsedat flipperul amărât venit gratuit cu XP-ul, probabil aș fi spus că atât se poate pentru moment... dar nu. Pinball-ul 3D (ha-ha, dacă ăla era 3D, mă întreb cum ar trebui să-l

numim pe acesta) din mai vechiul Windows încă dă lecții. Traiectoriile bilelor în partea de jos a tabelului sunt mult mai aproape de adevărul ales de producătorii de planșe reale. În plus, bilele din vechiul Pinball 3D se simțeau grele. Nu știu cum au reușit, pentru că l-am re-instalat pe 7 și din punct de vedere grafic... e penibil prin comparație. Bila e doar un rotund, colorat inteligent, care se plimbă de colo-colo.

Așa se face că, inițial, am fost un pic dezamăgit, dar asta doar până mintea mi s-a acomodat cu digitalul. Cu cât învățăm mai mult din planșă, cu atât mi se pare mai interesantă. Bila parcă se încarcă (cu electricitate) cu cât o ții mai mult în joc. Prinde viteză și impuls și ajunge să pară de neoprit. Gameplay-ul se antrenează și escaladează. Jocul curge și pentru că această masă vine cu turnante numeroase, plasate pe traiectorii ușor de accesat. În plus, ca orice planșă care se respectă, vine și cu... poveste – în cazul nostru, experimente și invenții ce trebuie acceasate și duse la bun sfârșit.

Partea bună a flipper-elor digitale este că aici nu ai limite. Poți implementa tot ce-ți trece prin cap. Cu timpul, am observat însă că tot cele apropiate de realitate sunt cele mai frumoase. Când arunci mici eroi care se plimbă de colo-colo ca niște soldați supracolorați, sau mai știu eu ce efecte ciudate și imposibile, într-un astfel de joc, ești mai repede distras. Când însă tot ce vezi este la limita posibilului și începi să te gândești dacă s-ar putea face așa ceva în realitate și cum... atunci deja știi că ai în față o planșă bună. Iar Tesla este chiar acolo. Mecanismele și viteza te țin într-un oaul continuu, iar în colaborare cu muzica, un fel de mișune imposibilă mixată cu trilluri de prin anul '30-'40, reușește să creeze chiar și tensiune. Una de neegalat când încerci să bați un record.

Jocul arată foarte bine chiar și când camera face zoom pe elementele planșelor.





Ce mult conțenează perspectiva. Planșa pare simplă, chiar golașă, văzută așa.

El Dorado și V12

El este a doua planșă din pachetul Clasic. Un tip de planșă care mie mi-a plăcut dintotdeauna. Nu pentru că nu e bună ca „poveste” sau din punct de vedere tehnic / competițional, ci pentru că utilizează niște plastice și o lumină preponderent verde, de baltă, așa, care mie nu mi-au plăcut niciodată. În realitate, am ocolit aceste mese mereu pentru că-mi dădeau o impresie de ieftin, murdar sau neîntreținut. Așa se face că El a prins mai greu, deși nu pot să nu remarc talentul celor de la Zen în a reda acest tip de pinball-uri. Primul lucru pe care-l observi este că planșa este puțin mai lată, iar acum marele pericol vine de la scurgerile din spatele paletelor, și nu de la partea centrală (spațiul dintre cele două flipper principale), așa cum se întâmplă pe Tesla. Spațiu care e oricum mult mai strâmt pe planșele Zen decât în realitate. Un compromis pe care eu nu-l văd ca pe un minus. Imediat realizezi că și „save ball”-ul este mult mai greu de activat. Dacă la Tesla „tot” ce trebuia să faci era să trimiți bila cu destulă for-

ță pe un culoar pentru a învârti un „dinam” (un spinner ca oricare altul) de cel puțin 25 de ori, în El trebuie să scrii JADE trimițând bila pe 4 culoare diferite, inițial pare foarte greu, dar realizezi repede că poți muta stânga-dreapta luminile din spatele literelor și astfel îți faci munca mult mai ușoară. După ce ajungi să te obișnuiești cu noul „save ball”, planșa începe să crească până când o va și depăși pe Tesla. E mai activă și implicit mai distractivă. Misiunile sunt mult mai ușor de activat, dar și foarte variate. Evident, comorile sunt peste tot, iar dacă în Tesla te bucurai și la un 2 milioane cu prima bilă, aici 5 milioane nu înseamnă nimic. Până la urmă, El Dorado m-a câștigat cu nebunia în crescendo pe care o dezvoltă, dar și datorită izului de Indiana



Văzută de aici însă, parcă nu se mai termină.

ALTE VERSIUNI PE ALTE PLATFORME...

Versiunea PS3/Vita este foarte asemănătoare cu cea Wii U și orice masă, odată cumpărată pe una dintre aceste platforme, poate fi downloadată și jucată gratuit și pe cealaltă. Dacă am înțeles bine, până și scorurile sunt comune. Versiunea 3DS este, logic, în 3D, iar lumea spune, la fel cum spune despre toate, de altfel, că nu este o simplă portare. Producătorii chiar s-au folosit de vellețiile consolei. Versiunile iOS și Android sunt aproape identice și foarte bune în deplasare. Versiunile pentru Xbox 360 și Windows 8 (oașul, un exclusiv WB...) se numesc Pinball FX 2, fiind și ele foarte aproape de ce am prezentat aici.

Versiunea W8 vine, de altfel, și cu o masă gratuită, iar cei care au achiziționat primele versiuni ale jocului își pot upgrada toate mesele achiziționate la versiunea 2 – grafică și fizică mai bune – fără nicio alt cost.

Dacă reușești să urci bila pe această platformă, ești bogat.

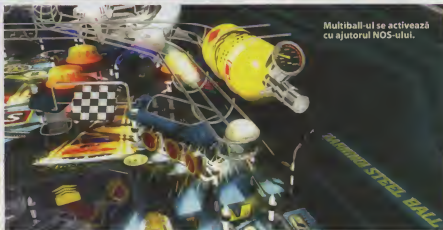


Jones pe care îl emană. Muzica fiind din nou foarte bine aleasă.

Pentru iubitorii de motoare și mașini, planșa V12 este pornografie curată. Pistoane care pot fi puse în mișcare, suspensii, țevi de echipament, radiatoare, curele de transmisie, turbine, grile și așa mai departe. Ce să mai, o mașină întreagă a fost demontată, piesele fiind reasate după nevoie și cu mult bun gust pentru a forma trasee și situații interesante. V12 este și cea mai dificilă masă pe care am încercat-o, în primul rând pentru că save ball-ul e greu de activat, dar și pentru că țintele și traseele sunt pretenții amplasate. V12 este o planșă foarte aproape de cele reale, pe care trebuie să



V12. Supermașină!



Multiball-ul se activează cu ajutorul NOS-ului.

o înveți pentru a ajunge departe, și chiar și așa poate fi necruțătoare. Aici, coordonarea mână-ochi și reflexele rapide contează foarte mult. Nu neapărat lucruri rele. Sunetul este din nou la mare înălțime, iar felul în care se aud derapajele, turbina, NOS-ul, scăârțăniunile roților și așa mai departe, face toți banii.

Tehnicalități

Cu o simplă mișcare sus-jos sau jos-sus poți muta imaginea de pe TV pe ecranul controlerului-tabletă și invers. O scamatorie impresionantă, ajutată și de sunetul care se mută și el automat de pe TV pe tabletă sau invers. Deci, în caz că vecina a venit în vizită pentru a se uita la telenovelă pentru că i s-a furat tv-ul (orice asemănare cu personaje și fapte reale este pur întâmplătoare), poți oricând să te retragi pe controler. La ce nu mă așteptam a fost faptul că, odată dat la maximum, vibrațiile sunetului mai adaugă un layer de realism. Găjăitul bilei pe planșă și vibrația fină anexată am crezut că nu pot fi reproduse de nimeni într-un joc electronic, dar uite că se poate. Și că tot vorbim de vibrații, cele produse de motorușele încorporate nu prea îmi plac. Când bila lovește ciupercile (bumper-ele) sau alte ținte, sunt prea puternice, neconforme cu realitatea. Pe de altă parte, când miști masa (tilt în engleză), vibrațiile sunt foarte interesante. Nu se aseamănă, logic, cu cele

din realitate, dar sunt un bun indicator pentru cât mai poți împinge. Mișcarea mesei se poate face cu maneta din partea stângă, care poate fi mutată pe orice direcție pentru a da un brânci analog „aparaturii”. Implementare fără cusur, care bate la cur orice simplu buton sau butoane assignate acestei funcții în alte jocuri de gen. După ce joci suficient, ajungi să simți când bila ia, sau va lua, o traiectorie nedorită și vei începe încet, încet, dacă ai suficientă prezență de spirit, să miști masa pentru a schimba aceste traiectorii. Aruncați un

ochi pe youtube la profesioniști, o să vă surprindă cât de des apelează la astfel de mișcări. Și în realitate, și în joc, dacă miști masa prea puternic, un mecanism va... suspenda acțiunile posibile și vei pierde bila, pentru că nimic nu va mai funcționa. Astfel, orice mișcare mai brutală vine și cu o doză serioasă de risc, de care trebuie să ții cont. Din păcate, sau nu, jocul este mult prea ierțator, dar măcar își păstrează dificultatea în momentul în care încerci așa ceva și e clar că deja ai ajuns la alt nivel când începi să te folosești de această funcție.



Split screen multiplayer with Wii U™ GamePad support

Dacă pe celelalte platforme multiplayerul local e posibil numai în mod hot seat, pe Wii U poate fi concomitent. Unul pe tabletă, celălalt pe TV, cu un controller Pro.

1.	YOM	10,000,000
2.	EDK	1,000,000
3.	MOL	190,210
4.	EMH	19,200
5.	NEV	10,000
6.	GAC	5,000
7.	LAR	2,208
8.	INS	2,004
9.	SAC	2,000
10.	HRO	1,980

Collection

Ⓐ Select Ⓑ Navigata Ⓒ Navigate Panels

Cineva care a trebuit să le colecționeze pe toate...

Play on Marvel's The Avengers.

Să revin un pic. Privit pe controler, jocul arată la fel de frumos, dacă nu chiar și mai frumos, iar camera are 9 presetări posibile (Indiferent de locație – controler sau TV). Unele urmăresc bila, altele schimbă unghiul, altele îți arată toată planșa. Mod în care am și ales inițial să joc, pentru că așa, mă gândeam, o fac și în realitate. Am realizat însă că, de fapt, ochii noștri focalizează rapid și precis pe porțiunile pe care se plimbă bilele. Până la urmă, am schimbat pe o vedere mai largă, dar care urmărea bila. Bineînțeles că e dificil să joci așa, pentru că de multe ori nu vezi paletetele, iar bila cade câteodată cu mare viteză. Cu timpul însă, vei ști exact unde se va duce și nu vei mai simți nevoia să le vezi din timp pentru aprecieri corecte sau de finețe. Un compromis forțat de faptul că toate pinball-urile sunt în realitate așezate în stil portret, în timp ce ecranele televizoarelor sunt exact invers (wide). Chiar și cel al gamepad-ului este așa. Ce frumos ar fi fost să pot roti TV-ul (gen pivot) la 90 de grade și să am o opțiune în joc de a roti imaginea. Deh, mă întreb, dacă versiunea de pe Windows 8 poate fi jucată așa... Compromisul este făcut și datorită faptului că planșele celor de la Zen sunt foarte pline și, chiar dacă televizorul este mare, tot e deranjant pentru ochi să focalizeze detalii atât de mici. Așa – cu camera urmărind bila – poți vedea mult mai bine ce se întâmplă. Dar, poate și mai important, îți poți relaxa ochii. Rar mi se mai întâmplă să mai uit de timp când mă joc. Să mi se îndeșteze degetele pe controler, sau să uit să mai respir. Aici însă... momentele în care ești aproape de a depăși un scor de top 10-20 all time sunt de neegalat. Nici măcar cu Visa. Și că tot veni vorba, jocul vine cu clasamente peste clasamente. De la cele locale, în care te semnezi ca pe timpuri, cu maximum 3 caractere, lucru care mi-a și adus aminte de rădăcinile pseudonimului meu din

Nu pare impresionat, trebuie să schimbam.



Level, la cele online: săptămânale, pe țări, al time, pro (toate planșele jucate) și așa mai departe...

Shaman și Plants vs. Zombies

Shaman este o planșă interesantă în care tu, un zeu, trebuie să convingi un trib și shamanii lui cum că ești și ești demn de luat în seamă. Cu cât produci mai mult „prăpăd”, cu atât sunt mai convingi. Îmi place povestea și ce se întâmplă, cu uragane ce trebuie pomite și stimulate, cu un save ball ușor de activat, dar greu de menținut pentru că durează puțin, iar scurgerile atrag bilele ca magnetii... da, cu ritmurile tribale și nu mai puțin de 6 palete. În realitate, nu am găsit niciun flipper cu mai mult de 4 și inițial am avut impresia că producătorii pur și simplu nu au mai știut ce să mai introducă. În timp însă, am ajuns să le apreciez pe fiecare în parte și nu-mi mai pot imagina această masă fără ele. Planșa

PREȚ ȘI ACHIZIȚII REFLEXE

Inițial, cele 8 lire sterline, cât am dat pe pachetul Classic, cu 4 mese incluse, dar mai ales cele 2.4 date pe Plants vs. Zombies, mi s-au părut prea multe. După 20 de ore am realizat însă că încă mă jucam prima planșă pe care o deschisem (Tesla) și că nici nu-mi trecea prin cap să trec mai departe. Așa că am reconsiderat. Dacă pinball-ul este pasiunea voastră, prețul e penibil. După o tură pe forumurile jocului, mi-am mai lăsat o planșă, recomandată de comunitate, o achiziție reflex, sau „impulse buy”, cum zice americanul când se referă la ceva care costă atât de puțin, încât nu-ți pasă și îl cumperi fără să te gândești. O filosofie aplicată cu succes de Apple. Și pe bună dreptate, 2.4 lire înseamnă – 12 lei, mai ieftin decât un bilet la film.



Șamanii așteaptă curioși.



este mult mai frumoasă vizual decât El Dorado, dar nu ajunge la spectaculozitatea acesteia. În plus, aici chiar trebuie să te deprinzi a mișca tabla, dacă vrei să ajungi departe. Un lucru nu tocmai rău, dar care face planșa grea și frustrantă la început.

Plants vs. Zombies este de departe cea mai „dulce” planșă din cele pe care le-am testat. Cu misiuni frumoase, cu turnante numărate, toate importante, pentru că pe ele plantezi florile și tot ele sunt și culorile pe care zombii se vor apropia. Transpunerea universului PvZ este făcută cu cap, iar cei care îndrăgesc sura originală se vor bucura la fiecare zgomot, apariție și efect. Planșa face parte din cele fantastice, imposibil de reprodus în realitate (sau, mai știți, cu câteva proiectoare 3D...), dar, pentru că am investit o parte din sufletul meu în acest univers, mi-a fost mult mai ușor să o accept. Astfel, prin comparație cu cele Marvel și eroii lor, față de care sunt cât se poate de indiferent (ca geek, Tesla mi se pare mai erou și mai interesant decât toți Minușaii la un loc), planșa PvZ mi-a devenit repede dragă. Asta până când un bug (cred) mi-a stricat bucuria. Toată lumea spune că planșa este una dintre cele mai ușoare existente și chiar așa este dacă te uiți la scoruri și la ce spune și joacă lumea pe Internet. În cazul meu însă... klickback-urile și save-ball-ul, activabile (cică) după ce trimiți bila de 4 ori pe anumite turnante, nu se activează. Iar scurgerile de pe această planșă nu sunt tocmai greu de „nimerit”, în timp ce unele turnante aruncă bilele exact între palete. Astfel, nu am fost în stare să mă apropiu nici măcar de locul 50 în topul all time, în timp ce pe toate celelalte planșe am reușit, cu muncă



Câteodată explicațiile sunt cât se poate de clare.



Studiourile Zen câștiga bine, dar și cheltuipe pe măsură. 3 mese Star Wars sunt pe vine.

și răbdare, e adevărat, să mă duc până în top 10. Păcat!

Pinball-ul, mai ales cel digital, cere răbdare și planșe bune, iar pentru mulți sunt convinși că pare un joc prostesc. Dai niște bani ca să apeși două butoane pentru a lavi cu 2-3 paletă o bilă. Penibil! Asta până te prinde și începi să-ți înveți din secrete. Începi să realizezi cât de mult seamănă cu un sport în care reacțiile, anticiparea și experiența te duc mereu mai departe. În plus, o planșă bună ar trebui să te surprindă cu evenimente noi chiar și după 20 de ore de joacă. Flipper-ele, deși nu par, sunt jocuri adresate gamerilor hardcore. Aici nu pleci de la ideea că vei termina jocul, pentru că inevitabil vei pierde, la fel ca la tetris, aici pleci de la

ideea că vei face mai bine și joci mereu pentru scor. În plus, multe dintre planșe pot fi neiertătoare dacă ești ghinionist. Pentru că, până la un anumit punct, când experiența pe acea masă va începe să-ți spună cuvântul, pinball-ul este și un joc de noroc. Când ajungi însă să te bați pentru primele poziții în clasamente, flipper-ele celor de la Zen, ca și cele din realitate, de altfel, dezvoltă o tensiune inegalabilă de niciun alt joc (Raluca mi-a și spus de câteva ori, „nu mă mai uit că mă stresez”; apropo, jocul este și unul dintre acelea la care privești cu plăcere când altcineva se joacă) și de fiecare dată când te autodepășești adrenalina curge în valuri. ► **ncv**



The Avengers

VERDICT LEVEL



- Ușor de înțeles, ușor de învățat
- Mecanismul de joc este foarte bun
- Bunele implementări a titlului
- Mă simțeam ca un copil din nou
- Jucătorii (cel puțin eu) sunt foarte mulți
- Jucătorii sunt foarte mulți

PE SCURT

Jam Pinball 2 vine cu cele mai bune de pe piață: produsele electronice de pe piață, nu simțeam perfect, dar reușeam să joc pe partea de artistic - fidel, grafică, muzică etc.

8.6

Gen: Pinball Produs: Zen On-Line

ALTERNATIVA 3D PINBALL SPACE CADET

Vrem să vă spunem că Zen este în top 10 de jocuri pe PC, în top 10 de jocuri pe PS3, în top 10 de jocuri pe Xbox 360 și este și un joc pe care îl recomandăm. Este unul dintre cele mai bune jocuri de gen de pe piața pinball-ului.



THE SHOWDOWN EFFECT

„Say ‘hello’ to my little friend!”

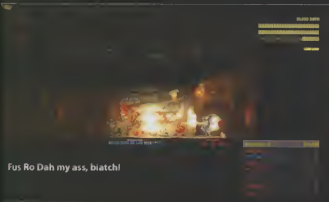
Mă aflu sub efectul unui șoc cultural. O, nu e vorba despre sincronismul iovinescian sau lipsa de adaptabilitate în fața unei societăți străine, ci despre limitele minții mele și dificultatea cu care asimilez noțiunea existenței unui joc ambițios, hotărât să aducă sub un singur acoperiș elemente de referință din cultura pop, stilul glitter definitiv pentru anii '80 și un puhoi de acțiune furioasă – toate ambalate frumos, într-un action platformer 2.5D destinat exclusiv măcelului în grup. The Showdown Effect se auto-proclamă rege peste toate jocurile quirky, pline de umor tongue-in-cheek și one-linere cheesy. În lipsa unor termeni românești suficient de precizi, m-am văzut nevoit să utilizez o serie de englezisme – însă o altă descriere potrivită pentru TSE ar fi următoarea: climașă lui Tommy Verretti + violență și carnagiu a la Battle Royale + pectoralii unui Amie tânăr și neliniștit (așa cum apare în Conan) = „I see dead people.” Dacă nu ați

înțeles nimic până acum, atunci e foarte bine. The Showdown Effect imbrățișează în mod voit o atitudine trasă de păr, pe alocuri nesărită, plină de excese gratuite, iar eu am de gând să-i urmez exemplul.

„Keep your friends close, but your enemies closer.”

Înțelepte vorbe din partea lui Michael Corleone. Aparent, TSE le-a luat la suflet, experimentând o mecanică de gameplay relativ dificil de pus în practică atunci când perspectiva jucătorilor este limitată la numai două dimensiuni și jumătate. Am avut parte de ceva asemănător în Awesomenauts, deși jocul celor de la Ronimo Games se orienta mai degrabă spre o formulă MOBA, ceva mai tactică și calculată. TSE se află la polul opus, așezând acțiunea explozivă și violența în centrul atenției. În esență, Showdown este mai mult decât un

simplicu platformer multiplayer. Studiourile Arrowhead cunoscute până acum pentru Magicka, au creat un joc de momente epice, inspirate din cele mai faimoase producții cinematografice ale ultimilor 30 de ani. Jocul transpiră cultură pop prin fiecare por, la același nivel, dacă nu superior altor titluri solide din acest punct de vedere, așa cum este deja emblematicul Hotline Miami. Cu o direcție artistică îmbibată în culori fluorescente și radiații vibrante de neon, TSE ar fi avut toate șansele să dobândească un statut simbolic similar, numai că o suală de probleme tehnice îngroziitoare, majoritatea având legătură cu stabilitatea conexiunii online, bântuie ambițioasa creație suedeză – abandonată într-un delirium tremens de către distribuitorul Paradox Interactive. Oricum, revenind la gameplay, e bine de știut că The Showdown Effect nu face compromisuri când vine vorba de carnagiu grafic ori scene destinate împrăștiilor de materie cerebrală pe pereți. Premisa jocului e stupidă și



abia merită amintită, dar o voi face de dragul celor curioși: un fel de show TV ultra-violent aduce laolaltă crema eroilor (yup, cred că le pot spune și așa) bad-ass, oferindu-le o miriadă de metode prin intermediul cărora își pot servi unul altuia o moarte spectaculoasă.

Personajele prezente în roster sunt personificări amuzante ale tuturor clișeele întâlnite în action flick-urile de altădată, chestie care mi-a plăcut la nebunie. Cum puteam rămâne rece și obiectiv, când Dutch McClone rage ca un Arnie pe steroizi, iar sergentul Lance Koboldski îmi amintea de ce iubesc seria Lethal Weapon cu fiecare celulă din corpul meu? Eroii vin însoțiți de o biografie sloboasă, cu trimiteri directe la unele dintre filmele copilăriei/tineretii multora dintre noi. Cine nu a văzut Aliens, Batoru Rowaiaru, Terminator sau Kill Bill o să întâmpine mici dificultăți în aprecierea justă a omagiului adus de TSE unor legende pop culture. Cât despre posibilitatea personalizării avatarelor, aș putea scrie zeci de pagini, căci jocul pune la dispoziție o colecție impresionantă de accesorii, majoritatea putând fi deblocate folosind punctele câștigate în timpul rundelor. Cu toate acestea, un magazin online virtual, pe bănuți reali, vă stă la dispoziție oricând, pentru iteme vanity speciale. Am apreciat decizia producătorilor de a nu include în ofertă bonusuri capabile să incline balanța în favoarea celor dispuși să investească suplimentar, asigurând astfel un echilibru cinstit între jucători. Totuși, există numeroase plângeri la adresa abilităților unice, mulți playerei acuzând diferențe deranjante între personajele din roster. Eu nu am observat asemenea probleme de balans, deși am folosit în combat majoritatea eroilor, experimentând diferite combinații de echipament și mișcări speciale. Până la urmă, totul stă în încheietură.

„I love the smell of napalm in the morning.”

Ce mai contează absența unor servere dedicate când acțiunea de pe ecran îți scoate creierul pe nas și îți înundă sistemul circulator cu adrenalină? Cine mai are timp să observe problemele de conexiune când feliază tot ce prinde în cale cu o katana supradimensionată? Pentru un joc multiplayer, The Showdown Effect stă alarmant de prost la capitolul „multi”. Conexiunea cu serverul principal Paradox pică într-o veselie, iar serverele private sunt puține la număr și, de cele mai multe ori, suferite de lag. Replicile răsuflate și arsenalul scos din vesele de bălat mare ale lui John Rambo nu pot salva la nesfârșit jocul din mizeria în care se afundă singur. Pe de altă parte, acțiunea reușește să fie atât de intensă, încât nu o dată am sculpat ceai pe tastatură (după cum

Să dăm drumul gloanțelor din țesă. Căteșuși
ăștia abia așteaptă să muște din cineva.

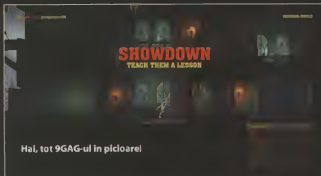


știți, nu mai am voie energizante). Arsenalul variază de la pistoale până la mitraliere Gatling și aruncătoare de rachete, însă un loadout fără o armă meele este sortit din start eșecului. Fîlindă TSE se desfășoară în plan bideimensional, contactul nemijlocit cu ceilalți jucători are loc foarte des, soluția la îndemână pentru o decapitare în stil splatterfest dovedindu-se de cele mai multe ori sabia – care, printre altele, vine în diferite variante și forme. Personal, m-am îndrăgostit pe loc de Golden Axe și Lightsaber; ba chiar mi-am echipat un personaj cu ambele, pentru hărlile înghesulte. Mergând mai departe în analiza gameplay-ului, constat fără surprindere că paralela cu Hotline Miami nu se oprește la direcția artistică, mecanica funcționării armelor făcând trimitere imediată la metodele măcelăritului de rusaci. Repoziționați min-țal perspectiva din top-down în vedere laterală 2.5D, apoi imaginați-vă un sistem de control identic, din mouse și tastatură. Pe deasupra, țineți cont și de damage-ul necruțător, câteva focuri bine plasate fiind suficiente pentru a culca la orizontală orice oponent – asta dacă nu ajunge în bucăți pe podea. Cine și-a tocit neuronii în



LAST MAN STANDING





HM cunoaște prea bine efectul obiectelor conținute
 asupra târâciului pixelate, relația dintre lovitură și
 erupția unui torrent de senzații făcându-și apariția în are-
 nele din TSE, spre bucuria iubitorilor de cartoonish gore.
 Nivelurile sunt inspirate din decoruri cinematografice
 populare, cum ar fi un castel medieval sau un oraș
 cyberpunk, și nu exagerează prin dimensiune. În
 schimb, controlul permite o navigare fluidă, în stil park-
 our, favorizând exploatarea mediului în favoarea celor
 suficient de rapizi și creativi. Fiecare personaj dispune
 de numai două staturi principale, dar majoritatea obiec-
 telor din lumea jocului sunt utilizabile drept arme tem-
 porare: scuturi, extincătoare, umbrele – chiar și un cruci-
 nuș, numai bun de împărțit benevolentărilor. Atenția
 acordată de producători armamentului se răsfășe și în
 fizic, obiectele mici având atacuri rapide, iar cele mai
 lovind lent, însă foarte puternice. De asemenea, dimensi-
 onile și tipul armelor stabilesc eficiența parafrozei, scuturile
 având proprietăți excepționale în blocarea gloanțelor
 inamice. În The Showdown Effect, „bigger” nu înseamnă
 mereu „better”, așa că aveți grijă ce alegeți să aduceți în
 luptă. Reințărirea durează foarte mult, la fel ca și ban-
 dajarea rănilor – or, într-un joc unde statul pe loc mai
 mult de trei secunde echivalează cu sinuciderea, este
 preferabil să investești timp în perfecționarea tehnicii de
 luptă meleee din mișcare.

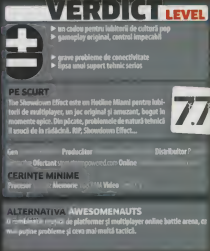
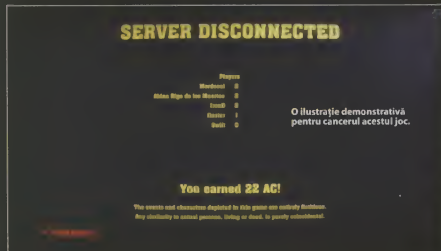
„Gentlemen, you can't fight in here! This is the War Room!"

Cu riscul de a părea haotic în structurarea acestui review, voi reveni pentru un scurt moment asupra nivelurilor. Fără doar și poate, nu mă puteam aștepta la o



dezamăgite de partea producătorilor unui joc cum este *Magicka*, TSE fiind fel de original și stilat. Acelea – patru la număr – sunt detaliate și permit un nivel ridicat de interacțiune cu mediul, felul design-ului imaginat de Arrowhead merițând o mențiune specială pe lista de puncte forte. Principalul mod multiplayer este *Showdown*, un *deathmatch* cu o întorsătură spectaculoasă. Până la opt jucători își separă membrele de torace într-un DM disputat după reguli tradiționale, cel puțin până când cronometrul ajunge la zero – în acel moment tensiunea este declanșat *Showdown-ul*, anunțat de cel mai eșic 80's rock-er. Jucătorii elimină în *Showdown* nu mai pot face respawn, ultimul om rămas în picioare obținând un bonus de puncte și experiență. Instinctul de supraviețuire își intră în rol, acapărând arena într-un haos sângeros, dificil de exorimat în cuvinte simple.

totuși, câștigătorul rundei este playerul cu cele mai multe fraguri (kille, dacă vreți). Team Elimination e o variantă similară, disputată între două echipe, dar mai puțin antrenantă. De asemenea, The Showdown Effect include două moduri inedite: Expendables și One Man Army. Primul forțează un grup de jucători să reziste atacurilor repetate venite din partea acoliților, după care rolurile sunt inversate. One Man Army reduce grupul la un singur player tare ca fierul, măcelul virtual câștând noi dimensiuni distractive. Oricum să-l uia-o, TSE nu dăde lipsă de momente awesome, în ciuda faptului că este un joc pe desktop și nu-venitii. Din nefericire, problemele serverelor peer-to-peer și comunicarea redusă îi plasează într-o poziție de nișă, departe de ochii iubitorilor genului, domni de ultra-violență comică și spectacol multiplayer extravaganza. În stilul anilor '80, ► **Aidan**



STARSEED PILGRIM

De la grădinărit minimalist la teoria gameplay-ului plurilateral

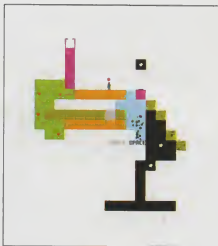
GEN PLATFORMER/EXPERIMENTAL/PUZZLE PRODUCĂTOR
GROQEN ONLINE STARSEEDPILGRIM.COM PLATFORME PC

Jocurile minimaliste – ori cele reduse la un absurd funcțional – au un farmec aparte. Explicația acestor scilpuri unice se regăsește în capacitatea jocului de a apela la imaginația jucătorului, angrenând în procesul ludic o multitudine de mecanisme abstracte, altfel captiv într-o stare vegetativă. Închipuiți-vă jocurile hyper-minimale ca pe un schelet inert, îmbrăcat în mușchi și piele de capacitatea noastră mintală de proiecție a unor elemente și concepte, lăsate la discreția fiecăruia. Componentele vitale, necesare funcționării organismului, sunt elementele de gameplay, mecanica jocului, toate acele acțiuni posibile și permise, care duc la completarea unor obiective; orice joc are un scop, indiferent că vorbim despre acumularea unor puncte, finalizarea unui stagiu sau inducerea unei anumite senzații (vezi That Dragon, Cancer).

Starseed Pilgrim renunță la orice detaliu inutil, transformând întreaga experiență ludică într-un experiment acustico-vizual, ținut la oaltă de tensiunea superficială a enigmatelor propriului gameplay organic.

Limbajul culorilor vii

Starseed este unul din acele jocuri descătuse, eliberate de constrângerile convenționalului. Pseudo-teoriile și limbajul pretențios nu pot surprinde niciodată esența magiei unei asemenea creații, singura metodă destoinică de înțelegere și imersiune în domeniul fictiv fiind experimentarea personală. O planșă albă, imaculată, infinită, servește drept suport pentru micro-universul gră-



dinarului nostru minimalist. Plantele sunt înlocuite cu mici pătrate colorate, care cresc în moduri și forme unice după ce sunt sădite în „solul” fărâmișos. Unele se extind rapid, în direcții aleatorii; altele cresc greu, dar nu se opresc niciodată din înmulțire; florile roșii explodează în buchete imense, extinzând vizibil grădina. Fiecare segment din terenul bidimensional poate fi recoltat, excepție făcând poligoanele aflate deasupra personajului ori platformele metalice. Nu pot sintetiza cu ușurință scopul final, deplin, din spatele jocului, căci îmi este încă neclar. Totuși, acțiunile curg natural, fără să fie forțate, grafica extrem de simplă și alegerea unei perspective 2D funcționând în favoarea efectului de puzzle game. Am



Înțeles ușor că există trei planuri, trei dimensiuni diferite interconectate: cea stabilă, aflată în continuă creștere; cea dinamică, consumată de materia neagră (să-i spunem „corupție”) și o dimensiune inversată, de unde pot fi colectate chei menite să permită creșterea primei dimensiuni. Pelerinul-grădinar tranzitează permanent cele trei planuri, jocul progresând atunci când grădina din jurul platformei stabile crește. Nu există moarte sau eșec permanent, toate drumurile ducând spre casă – așa cum o spune chiar mesajul poetic din fundal.

Puls

Cea mai importantă realizare a micului joc zămislit de drogen, renton și ryan roth este sunetul. Pulsul sonor alib este imboagăit cu armonii de fiecare floare plantată, crescând în complexitate odată cu nivelul construit de jucător. Este uimitor cum zămislitul sec, elucubrant, devine muzică, contopindu-se cu lumea simplă a jocului – în Starseed Pilgrim, ordinea învinge haosul într-un crescendo plin de culoare și sonoritate. Însă această călătorie aproape ezoterică merită încercată pe propria piele. Înainte de toate, o vizită pe pagina oficială a jocului este mai mult decât recomandată, pentru înțelegerea unor elemente importante de story, deși o abordare directă crește nivelul misterului din spatele poveștii. Mai apoi, descoperirea și comprehensiunea călătoriei fascinante spre viață, sub amenințarea corupției întinericului, țin numai de curiozitatea voastră. Starseed Pilgrim este unic și interesant, atunci când știe ce vrea să fie. De mai mult nici nu are nevoie. ▶ Aidan





Tanques Contra Tanques v8.4

WORLD OF TANKS

Se pare că mi-am format involuntar o serie de specializări redactoriale scriind pentru glorioasa noastră revistă, lucru de care încep să fiu conștient dacă privesc în urmă. Când nu bat câmpii despre jocuri indie bizare – populate cu dragoni ce trag cu lasere din ochi, aruncătoare de drujbe explozive sau indivizi fără nume condiționați de apeluri telefonice anonime –, îmi petrec timpul trosnind după urechi copilași nevinovați, suficient de ghinioniști încât să mă întâlnească pe pământul îmbibat de sânge al unui câmp de luptă online după ora 2 am. Okay, adevărul trist este că de cele mai multe ori lucrurile stau tocmai pe dos, de obicei eu fiind cel pocnit în creștet cu câte un proiectil sau un critical din lama de topor 1d12, sub tirania hohotelor unui adolescent cu piele roz de porcelus, brăzdată de acnee. Până la urmă, totul ține de per

spectivă, vorba lui Victor Zsasz. De exemplu, perspectiva mea asupra desfășurării evenimentelor poate părea radical diferită de la bordul unui Jagdpanther, răzbușcând cu flecare proiectil nedreptățile la care am fost supus de-a lungul timpului. Pentru puștii din cutia de tablă T18, prognosticul e sumbru. Eh, lăsând la o parte frustrările personale cu iz de copilărie tulburată petrecută în sălile de jocuri, iată că World of Tanks poposește în rubrica F2P, după o campanie publicitară agresivă (care a dat roade) și o mână de update-uri semnificative, imposibil de ignorat. Contrar crezului popular, nu tot ce este promovat intens suferă de lacune, tăcuții bieloruși din spatele jocului urmărind o strategie clară prin reclamele dedicate producției lor, complet diferită de așa-numitul „hype”. World of Tanks nu mai are nevoie de electrizarea publicului, jocul având

aproximativ 45,000,000 de conturi înregistrate și suficiente servere capabile să susțină zeci de mii de jucători online simultan, fără probleme de conexiune. Error 377 PR, povești de adormit copii, la umbra unui Howitzer.

Treceți batalioane de tancuri...

Yup, am fost plăcut impresionat de stabilitatea serverelor WoT, începând cu perioada open beta și mai apoi cea a primelor versiuni, adică momentul când subsemnatul l-a jucat destul de mult. Revenirea la genitate a fost o idee de moment, o pomire spontană, alimentată de modificările substanțiale aduse în mecanica de bază a jocului și recenta popularitate, aflată în permanentă creștere. World of Tanks se ex-



Multe trenuri cu pierit din cauza lipsei de atenție. Nu știu niciodată când întâlnești un tanc pe linie.



Asta are bombardează pe țevă și mi-a pus gând rău!

linde văzând cu ochii, lucru imbușurător pentru pasionații de blindate clasice și lupte tactice online. Imbușurările evidente se răsfrâng asupra feeling-ului general, începând cu elementele de ordin estetic și terminând cu cele care țin exclusiv de gameplay. Dacă la începuturile epopeii World of Tanks aveam senzația că manevrez pe câmpul de luptă o jucărie chinezească din plastic lefțin, lipsită de masă și inerție, restructurarea engine-ului în urma trecerii la versiunea 0.8.0 a adăugat proprietăți fizice realiste în comportamentul tancurilor. Tânjeam după senzația de mamut oțelit, după exaltarea oferită de răgetul unui motor diesel care împinge un Panzer pe

o pantă înclinată. De câteva ori m-am trezit exclamând un „Wow!” plin de uimire, când o mătăhală ru-sească „răsărea” din spatele unei coline, cu țeava tunului îndreptată spre mine. Jocul este departe de a fi un simulator – aruncați o privire peste Steel Beasts, dacă sunteți interesați de simularea pur-sânge – însă un titlu MMO avea nevoie de puțin dinamism ar-cadish pentru a-și ține aproape legiunile de jucători. WoT reușește să fie atractiv pentru orice gamer rela-tiv interesat de subiectul tancuri sau lupte vehicula-re, lucru demn de apreciat. În anumite momente, producția studioului Wargaming.net frizează arta, sugerând imaginea unui tablou eroic. Hartile deschi-

se, cu peisaje impresionante, sunt inspirate din locații reale ale celui de-al Doilea Război Mondial, at-mosfera liniștită și frumusețea naturii contrastând cu furtuna de oțel și fum. Confruntat cu modificările no-ului engine, am ales viteza în detrimentul blindajului gros, micul meu M5 Stuart cu rol de cercetare contri-buind semnificativ la câteva victorii. Mulțumită fizici puternic modificate, m-am distrat copios zburdând ca o gazelă peste denivelări, marcând ținte pentru camarazii mei mai bine dotați și eliminând câte o unitate de artilerie mobilă, ascunsă prin stufulis. Controlul se comportă exemplar și necesită foarte puțin timp de adaptare, mouse-ul și tastatură fiind



suficiente pentru a manevra fără probleme orice vehicul. Țintirea de precizie se face prin intermediul unui reticul cu rol de HUD, acesta indicând starea de încărcare a tunului și distanța până la inamic, deși poziția default a camerei este cea third person. Luptele din zonele urbane sunt un test de autocontrol, ruinele clădirilor și străzile înguste fiind ascunzătoare perfecte pentru distrugătoarele de tancuri – un fel de sniperi blindati și înzecit mai periculoși –, mereu pregătite să facă buclă orice conservă neatență. În continuare, există cinci tipuri principale de blindate: tancurile convenționale ușoare, medii și grele, distrugătoarele/autotunurile și artileria mobilă. Împărțite pe generații, acestea pot fi îmbunătățite folosind puncte de cercetare și credit, o cale mai ușoară fiind cea a investiției unei sume de bani în gold. Oricum, cu puțină răbdare, veți ajunge să dețineți în garaj mai mult de un tanc bine upgradat, fără să cheltuiți o copelcă. Ce-i drept, muniția specială și camuflajul unic costă, dar patch-ul 0.8.1 a introdus posibilitatea utilizării creditului standard, cu o rată de conversie fixată la 1 gold = 400 credite. Nu sunt genul leșinat după vanity stuff, așa că m-am mulțumit cu echipamentul implicit, preferând să investesc în pregătirea echipajului – lucru indicat, de altfel. Cazarma servește drept roster și facilitează managementul personalului, oferind informații detaliate. Pe de altă parte, cercetarea și dezvoltarea vehiculelor implică o planificare atentă, progresul realizându-se pe baza unui arbore de

evoluție puțințel cam rigid. Pentru început, sunt recomandabile deblocarea și îmbunătățirea blindatei unei singure națiuni, căci, pe lângă XP-ul general, fiecare vehicul beneficiază de experiență proprie și un arbore tehnologic individual. Sună complicat, dar în practică lucrurile sunt intuitiv orânduite.

Noi, cei din linia întâi

Inițial, World of Tanks pune la dispoziție modele faimoase de tancuri germane, sovietice, americane și franceze. Pe lângă prototipurile interbelice, lista de

vehicule include și „căli de povară” din WWI, cum sunt legendarele Sherman, Tiger sau T34. În total, cele zece tier-uri conțin câteva sute de blindate, o parte disponibile numai în schimbul unei sume de gold (cumpărat cu bani reali, după cum, probabil, v-ați dat seama), însă fiecare cu caracteristici și proprietăți unice. Cea mai recentă versiune a jocului, 0.8.4, include China și Marea Britanie pe lista de țări combatante, aducând tancuri și strategii noi pe câmpul de luptă. De depar-



te, britanicii o duc cel mai bine, filosofia lor de cavalerie blindată reflectându-se în precizia și viteza modelelor avansate, cum sunt Centurion și Conqueror. Chinezii stau ceva mai prost la începutul carierei, modelele de bază fiind imprumutate fie de la Aliați, fie de la japonezi – și, din păcate, sunt știfțuri. Totuși, tier-urile avansate includ tancuri de producție proprie, similare în comportament și concept cu cele sovietice: grele, cu putere de foc mare și aproape imposibil de distrus. Nu doar colecția de conserve a trecut prin schimbări, ci și hărțile. Pe lângă zonele noi adăugate mai exact hordurile norvegiene și mlaștinile din estul european –, fiecare mapă a fost îmbunătățită și regândită pentru a beneficia din plin de noul engine fizic. Modulurile de joc sunt diverse și contribuie la instalarea unei dependențe totale, jucătorii de WoT luând în seri-



• Coduri bonus

• Experiență x5

• Exclusivități la magazinul de cadouri

Înregistrați-vă la www.wotro.net și introduceți **2YEARS** pentru a primi pachetul bonus gratuit de bun venit*.



os misiunile și campaniile la care participă. Tancluștii lipsiți de emoții... Lăsând gluma la o parte, comunitatea tinde spre o eficacitate leșită din comun, lucru ce poate îndepărta nou veniții mult prea comunicativi. În orice caz, după parcurgerea tutorialului e bine să petreceți ore bune în modurile Standard, Assault și Encounter. Toate trei implică capturarea și controlul unor puncte cheie, concentrate în jurul unor steaguri, diferențele tactice fiind minore. Alternativ, victoria este asigurată de eliminarea tancurilor din echipa adversă – situație destul de comună. Din nefericire, sistemul de matchmaking pune laolaltă tancuri din tipuri diferite mult prea des, playerii experimentați măcelărind fără drept de apel micuții comandanți de Leichttraktor. Pentru jucătorii avansați, războaiele între clanuri reprezintă o formă de end-game content. O

campanie globală de proporții uriașe se află în continuă desfășurare, scopul fiind cucerirea totală. Înființarea unuia necesită o investiție în gold, dar recompensa este mai mult decât suficientă. Fiecare clan luptă pentru controlul teritoriilor de pe mapamond, după reguli in-game mult mai dure, apropiate de condițiile unor încălărări tanc vs. tanc realiste. Prezența FOW-ului face deplatarea și identificarea oponentilor dificile, fapt ce implică necesitatea unor strategii de moment, ușor adaptabile.

Tankfest

Momentan, WoT sărbătorește doi ani de existență, eveniment celebrat în joc și pe pagina oficială. Nu știu dacă singurul player realmente în-

cântat de succesul acestui MMO F2P bielorus, dar WoT este o modalitate excelentă de petrecere a timpului liber, un joc solid și dificil, cu o comunitate încheagată, pasionată de subiect. Localizarea în limba română este ireproșabilă, informațiile istorice care însoțesc fiecare tanc având o acuratețe certă, oferind o lectură interesantă și plăcută.

În plus, stabilitatea serverelor Wargaming.net servește drept lecție pentru mulți alți publisheri cu vechime și pretenții, dovadă că singurele cerințe pentru un produs de succes sunt devotamentul, corectitudinea și pasiunea.

La cum decurg lucrurile, World of Tanks are un viitor strălucit în față, grație înțelepciunii cu care a tratat formula free 2 play. Noi nu avem decât de câștigat.

► Aiden



VERDICT LEVEL

► Căutăm în a doua parte din serie: servare stabilă
 ► performanțe deosebite
 ► buget în concordanță cu prețurile ridicate
 ► interesant, captivant, dinamic
 ► stabilă din punct de vedere tehnic
 ► accesibilă pentru jucătorii amatori

PE SCURT

Este un joc de război care vă permite să vă testați abilitățile de conducere a tancurilor în timp ce vă bucurați de un joc de război. În acest joc, veți putea să vă bucurați de un joc de război în timp ce vă bucurați de un joc de război. În acest joc, veți putea să vă bucurați de un joc de război în timp ce vă bucurați de un joc de război.

Producător: Wargaming.net
 Distribuitor: Wargaming.net
 Ofertant: Wargaming.net
 Căutăm în a doua parte din serie: servare stabilă
 performanțe deosebite
 buget în concordanță cu prețurile ridicate
 interesant, captivant, dinamic
 stabilă din punct de vedere tehnic
 accesibilă pentru jucătorii amatori

CERINTE MINIME

Windows 7
 4 GB RAM
 16 GB spațiu liber
 DirectX 11

ALTERNATIVA: WORLD OF WARPLANES

Dacă nu vă place World of Tanks, puteți să vă bucurați de un joc de război în timp ce vă bucurați de un joc de război. În acest joc, veți putea să vă bucurați de un joc de război în timp ce vă bucurați de un joc de război.

04/2013 LEVEL 85



Program: Raid Over Moscow

Programat, împachetat și vândut cu aproape zece ani înainte de încheierea Războiului Rece, Raid Over Moscow arunca jucătorul în mijlocul unui scenariu nuclear foarte popular în acele vremuri, o adevărată mină de aur pentru mici întreprinzători, fie ei vânzători de sicrie de plumb, negustori de becuri de lux pentru murături (cunoscute în media drept buncăre anti-atomice) sau producători de la Hollywood. Ați ghicit: în Raid Over Moscow, Statele Unite sunt ținta unui atac nuclear din partea Uniunii Sovietice Socialiste. Un răspuns direct, în forță, ochi pentru ochi, dinte pentru dinte, roentgen pentru roentgen, iese din discuție, căci, potrivit storyline-ului, Unchiul Sam a renunțat la arsenalul nuclear. Singura soluție este distrugerea silozurilor nucleare sovietice, urmată de o excursie la Kremlin unde te așteaptă Centrul de Apărare. Care trebuie distrus și el. Raid over Moscow este, de fapt, o colecție de vreo cinci „minijocuri”. Într-o primă fază, trebuie să ghidezi un avion afară din hangarul suborbital, în condiții de gravitație apropiată de zero. Presupunând că reușești să scoateți nenorocitul ăla de avion din hangarul cel satanist (m-am chinuit mult) și îl ghidai în spațiul aerian al Rusiei, pornești un atac asupra unuia dintre cele trei silozuri nucleare sovietice (din Leningrad, Minsk și Saratov). Supersonicul, scos din hangar cu atâta trudă, trebuia pilotat până la țintă. Pentru a evita rachetele antiaeriene rusești, trebuia să zbori cât mai jos cu putință (folosind umbra avionului drept punct de reper), riscând astfel să te izbești de primul copăcel pixelat întâlnit în cale. Desigur, nici sovieticii socialiști nu stăteau degeaba și-ți mai trimiteau în întâmpinare câte-un comitet de primire format dintr-un tanculeț, elicopter sau rachetă sol-aer.

D BREAK - CONT repeats, O:



Odată ajuns la țintă, erai „mutat” în partea de jos a ecranului și trebuia să „strecori” o rachetă (sau ce muniție folosea minunea tehnicii pe care o pilotai) prin fereștrău de vreo patru pixeli a silozului, în timp ce evitai focul susținut al defensivei rusești. Toată secvența trebuia repetată pentru fiecare siloz în parte până la anihilarea totală a facilităților de lansare sovietice. Amenințarea nucleară fiind oprită, conflictul se muta în tranșee, plasate convenabil la porțile Kremlinului, unde controlai un infanterist stilizat, sută la sută american, înarmat cu un ditamai lansatorul de rachete. Folosindu-ți talentele de artilerist, distrugeai tancuri, soldății și ce alte lighioane își mai aruncau rușii în cărcă. Ținta principală, în schimb, era „ușa” care ducea spre reactor, unde te aștepta... n-am reușit să trec de secvența respectivă și m-am plictisit să-i tot cocozez pe sărmanii ruși, deci am renunțat înainte să pătrund în reactorul de producție sovietică. Am aflat doar zilele trecute, când m-am hotărât să vă povestesc despre Raid Over Moscow, că înăuntru te aștepta un robotel pe care trebuia să-l distrugi cu ajutorul unor discuri ce ricoșau din pereți. Well, se pare că n-am pierdut mare lucru, doar ocazia de a mai răspândi puțin haos. Tot zilele trecute am aflat că jocul a fost un hit în Finlanda, unde un parlamentar de stânga a ridicat (probabil, într-o ședință a Parlamentului) problema moralității comercializării unui joc în care poporul vecin și „prieten” este prezentat ca un agresor. Un ziar, tot de stânga, s-a agățat cu dinții de subiect și, ca o reacție la un review apărut în revista de specialitate MikroBitti, a publicat un articol în care cerea interzicerea cărților, articolelor și a altor produse media (printre care se afla și Raid over Moscow), care ar putea crea și perpetua o imagine distorsionată a URSS-ului. Vă las pe voi să ghiciți ce joc pentru Commodore 64 și Z80 s-a vândut cel mai bine în acel an...

O OK, O!

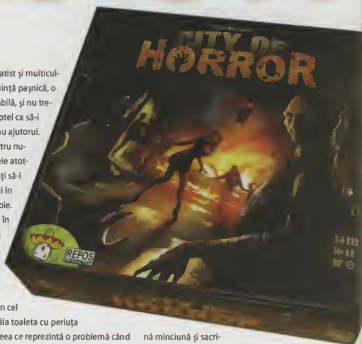
CITY OF HORROR

Conserva discordiei

Koniec este născut pentru PvP (momentan doar în mediul virtual, deși parcă n-aș risca să-i testez skill-urile IRL) și respinge din start ideea de joc complet cooperativ. Vrea să-și privească dușmanul în ochi. Cartonul n-are ochi, deci preferă oamenii. Pentru ei, mecanicile nu reprezintă o provocare îndejuns de serioasă și preferă, ca un posibil și probabil descendent al ilustrului Temujin, să-și vadă dușmanii în lăcrimăți, să le sfărâme zăburile între dinți, să le călărească pionii și să le pârjolească token-urile. Mihai (aka Mandrake Root, mare fan Silent Hill, cred că i-ați citit specialiul din numărul... căutați-l voi, a fost un număr interesant) n-are un gen preferat (deși cred că are și el niște limite și, probabil, nu l-aș prinde jucând pe ascuns Advanced Squad Leader cu un grupuleț de mareașii de birou). Momentan experimentează. Dacă jocul e desenat frumos, are atmosferă și un crâmpeli de poveste și nu-i ocupă toată masa, ci lasă loc măcar pentru un bol de dimensiuni semi-decente pentru alune, ei e fericit. Pe Oana n-o cunoașteți. E o valkyrie care, pe timp de pace, poate prelua cu succes atribuțiile oricărei zeiță feminine binevoitoare cu preocupări pașnice dintr-un

pantheon semi-corporatist și multicultural. În general, e o ființă pașnică, o prezintă foarte agreabilă, și nu trebuie să sacrifice un șeptel ca să-i obții bunăvoința și/sau ajutorul. Să n-o mințiți. Și, pentru numele lui Odin, părintele atotstăpânitor, nu încercați să-i transformați prietenul în mâncare pentru zombie. Nu veți fi transportați în Valhalla pe un cal alb, cu onoruri militare, ci veți ajunge acolo în șuturi. Și nici nu veți sorbi mied alături de preaputernicul Thor, în cel mai bun caz li veți spăla toaleta cu perișca de dinți a lui Locke. Ceea ce reprezintă o problemă când joci City of Horror. E un joc de negociere, iar cele patruzeci de milenii de evoluție (sau Biblia dacă nu le aveți cu evoluționismul) ne-au învățat că negocierea înseamnă

nă minciună și sacrificii. Umane. Pe Sebi, prietenul Oanei, nu l-am citit încă, dar îl suspectez că ar fi un băiat bun. Chiar dacă s-a strâmbat când și-a văzut masa ocupată de Arkham Horror. Tocmai fiindcă mi se pare un om bun, nu l-aș fi tentat cu un City of Horror. Dar am aflat că, în timpul unui joc de Saboteur, a mințit-o pe Oana. Și a supraviețuit. Ceea ce m-a făcut să cred că el va câștiga prima sesiune de City of Horror. Ca să vezi... Pe mine mă cunoașteți. Numele mă recomandă ca un gurmând (Ciolan) iubitor și aducător de pace (Vladimir), deci prefer, în general, jocurile cooperative și fidele competitive. Așadar, un grupuleț extrem de divers și-a încercat mâna cu City of Horror, un joculeț care, inițial, părea doar pe placul lui Koniec. Deși mă tentează nespun de tare să vă țin în suspans (în fond și la urma urmei, e un joc cu zombie), o să vă spun de la început că jocul ne-a plăcut tuturor. Unora ("ahem" Koniec "ahem") le-a plăcut mai mult, altora (subsemnatul, care știa că n-o să câștige jocul și s-a chinat să le strice planurile celorlalți) mai puțin, dar ne-am distrat și nu l-am considerat timp pierdut. În plus, am simțit un fior de plăcere când mi-am sacrificat și ultima șansă de a termina jocul pentru a le strica planurile comesenilor. It's good to be bad!!!



The horror...

City of Horror este succesorul mai ferchezuit al lui Mall of Horror. Cum Mall of Horror nu mi-a călcat pragul până acum, nu vă pot spune cât de multe s-au schimbat. Evident, mall-ul a fost înlocuit de un întreg oraș și ... aici se termină cunoștințele mele. N-o să intru în detalii despre reguli, structura unei ture sau alte chichițe pe care le puteți găsi în manualul gratuit de pe site-ul oficial. Avem la dispoziție un oraș, construit din șase module printate pe ambele fețe, asediat de zombie. Fiecare jucător primește un număr de „cetățeni” (cu diverse abilități speciale) pe care li ghidează cum știe el mai bine, pentru ca, la finalul celor patru ture de joc (fiecare tură reprezintă o oră din viața extrem de aventuroasă a orașenilor vânați de nemorți) să-și salveze cât mai mulți dintre omuleții de carton din subordine. Pentru a salva un omușor de carton, e absolut esențial să îl țineti în viață și să-i administrați un antidot (o dată pe tură, tăcutii buni din administrația locală vor parașuta „ajutoare”, printre care și câteva siringi de carton). Ca să vă țineti personajele în viață, va trebui să utilizați cu cap resursele (în general, cărți de acțiune care vă permit să mai răniți numărul de zombies din oraș) și, cel mai important, să faceți puțină (sau mai multă) inginerie socială cu partenerii (sau oponenții, depinde de situație) de joc.

Ușor pervers este și mecanismul de deplasare a personajelor. După cum spuneam și mai sus, orașul este „construit” din șase module, fiecare modul reprezentând câte o clădire importantă din oră. Turnul cu apă, biserica, spitalul și așa mai departe. În faza de mișcare (o tură este alcătuită din mai multe faze) fiecare jucător selectează una dintre cele șase cărți care reprezintă cele șase clădiri din joc. Când toți jucătorii și-au ales clădirea în care vor să-și mute unul dintre personaje (aveți voie să mișcați doar un personaj), cărțile de mișcare sunt dezvaluite simultan. Urmează faza de „spawning”, în fiecare tură, se trage o carte dintr-un pachet de patru aiese aleatoriu la începutul jocului. Cartea extrasă indică locațiile



unde vor apărea noi zombie și/sau se vor parașuta provizii. După ce proviziile au fost parașutate și nemorții aranjați frumuseț în fața clădirilor, jucătorii își pot muta câte un personaj în locația aleasă înainte. Și aici intervine o mică șmecherie. O clădire suportă un număr limitat de personaje, iar „excesul” este aruncat în stradă. Adică la intersecție, un loc trist și sumbru, unde, cel mai probabil, vei fi mâncat de viu. Cum cărțile de mișcare sunt dezvaluite simultan, te poți trezi destul de ușor în postura de „balast” dacă jucătorii care mută înaintea ta au ocupat clădirea. Un mod interesant de a simula debandada ce are loc în timpul oricărei invazii, în special a unei invazii de zombie. Desigur, anumite cărți de acțiune îți permit să tragi cu ochiul la mutările planificate de comensali și să acționezi în consecință. De menționat că ești obligat să îți muți un personaj, nu poți alege să rămâi într-un loc pe care îl consideri a fi sigur.

Când sunt îndeplinite anumite condiții, legate de numărul de zombie prezenți în fața unei clădiri, are loc



un atac al nemorților și un personaj va trebui sacrificat hoardei flămânde. Regulile nu spun cine trebuie să moară, deci jucătorii care controlează personaje aflate în locația cu pricina vor vota în mod democratic un personaj care va fi aruncat în gura lupului. În caz de baraj (fiecare „figuriță” dispune de un vot, cu câteva mici excepții), primul jucător decide cine va fi sacrificat. Și acum începe perversiunea. Certuri, deliberări, alianțe, șantaj simple, șantaj emoțional, înțelegeri secrete sau pe față, schimburi reciproc avantajoase, promisiuni, rugăminți, dormi pe canapea dacă votezi cu mine, bea lîncet că-l rece, e sare, nu sticlă pisată și așa mai departe. E ca și când ai avea un reality show de tip Survivor în propria sufragerie. Ba chiar e posibil să mori de foame dacă ți-ai vîndut partenerul/partenera de viață pe un antidot. Iar dacă după o partidă incinsă de City of Horror apar mîncăruri de ciuperc prin frigider, v-aș sfătui să treceți pe morcov. Frumusețea votului este că poate fi influențat și de cei care nu au personaje prezente în locația cu pricina. Te-a supărat vecinul? Îi poți lucra frunț promițându-i, de exemplu, celorlalți votanți că veți răi numărul de zombies din următoarea locație, evitînd astfel un atac. Sau promițînd suport la următorul vot. Desigur, îi poți minți, dar omul este o ființă răsunătoare și sigur își va regla conturile cumva. Bineînțeles, te poți baza pe lucrul ăsta, obligîndu-i ast-



fel să facă o mișcare ilocică doar pentru a se răzbuna. Cât timp conflictele sunt păstrate „în incintă” și nu se scurg în viața reală, „it's all good, perverse, fun”, caz în care mi-ar mai trebui vreo zece guri să vă recomand City of Horror. În loc să vă săpați colegul de birou sau să stricați prietenii discutând politică, fotbal, religie sau badminton, puteți exorciza câțiva demoni cu o partidă de City of Horror. Altfel, v-aș sfătui să vă țineți departe de el. Ridică o serie de probleme interesante, iar răspunsurile s-ar putea să nu vă placă deloc dacă vă luați prea în serios. Pe mine m-a speriat puțin, ca să fiu sincer...

Trecând la lucruri mai pă-mânțene, regulile sunt simple, pot fi stăpânite rapid și, în general, jocul curge fără prea multe poticneli. Nu durează foarte mult (aseară tocmai am terminat o sesiune de 7 ore de Arkham Horror, deci cele două ore de City of Horror mi se par mizicile), așadar, nu trebuie să vă planificați sesiunea de joc cu două săptămâni în avans. Nu ocupă foarte mult spațiu pe masă, setup-ul e rapid și simplu, singura problemă ar fi numărul de jucători. Se poate juca și în trei, dar circuitul adevărat începe de la patru sau cinci jucători în sus (șase este limita superioară). Noi am avut câteva nelămuriri legate de sincronizare (nu ni s-a părut, de exemplu, clară ordinea în care pot fi folosite cărțile de acțiune și am avut parte de puțin balamuc la început, până am căzut de acord în privința interpretării regulilor), dar alte incidente majore n-au avut loc.

Materiale

Cele câteva „cartoane” care alcătuiesc masa de joc sunt arătoase și, mai presus de toate, solide. Nu se îndoaie (câțiva membri ai comunității BoardGameGeek au



raportat o serie de probleme structurale ale versiunilor promoționale, dar mă îndoiesc că aceste versiuni „betă” vor ajunge în mâinile voastre), rezistă la vitregiile naturii și, în general, puteți risca o micro-inundație cu suc/vin/bere/aghiazmă, deși nu v-aș sfătui să le „botezați” la fiecare joc, căci și cartonul multistrat are o limită, săracul. De asemenea, evitați să aruncați acid clorhidric, sulfuric sau fluohidric pe tabla de joc (nu este rezistentă la acizi anorganici) sau, mai rău, în ochii oponentilor (știu, tentația e mare, dar nu strică să vă aduceți aminte din când în când că e doar un joc, iar la ușă nu-ți zgărie un nemort, ci cotoiul mort de foame al vecinului). Nu le-am testat în mașina de spălat, dar sunt sigur că rezistă primului pahar de vin vărsat peste ele. Nu mă întrebați cum am ajuns la concluzia asta, vă trebui să mă credeți pe cuvânt. Artwork-urile, dacă vă pasionează acest as-

pect, sunt superbe și foarte detaliate, cărțile par solide, dar vă sfătuiesc să le „imbrăcați” dacă City of Horror va fi o prezență constantă la masa voastră de joc. Într-un cuvânt, n-am nimic de reproșat componentelor fizice. N-o să simțiți că ați dat banii pe trei foi și un zar. Componenta socială mi-a dat puțin de gândit, dar cum suntem oameni cu capul pe umeri, sunt sigur că vom aștepta o invazie adevărată de zombie ca să ne dăm arama pe față și să ne comportăm ca în City of Horror. Până atunci, City of Horror e o metodă extrem de bună pentru a vă exersa talentele de manipulator într-un mediu sigur, iertător, printre arahide, vin și semințe. Pentru scor și moartea omuleților de carton! ► **ciOLAN**

Jucători: 3 - 6

Ofertant: www.lexshop.ro



Apariții cu tematică foto în COLECȚIA

CHIP
KOMPACT

EDIȚIE LIMITATĂ



FOTOGRAFIA WILDLIFE
Ghidul vă ajută să realizați fotografii uluitoare arătând ca subiect natura sălbatică.



FOTOGRAFIA DIGITALA
O colecție de peste 300 de sfaturi de fotografiere alese pe sprâncenă, pentru a fi oricui la îndemână.



FOTOGRAFIA DE SPORT
Capturați mișcarea în toate formele ei, învățând tehnicile imortalizării evenimentelor sportive.



FOTOGRAFIA DE PEISAJ
O colecție de sfaturi de fotografiere de la profesioniști, care vă vor ajuta să obțineți imagini senzaționale.



FOTOGRAFIA DE CALĂTORIE
Această carte este un ghid util pentru cei care doresc să îmbine călătoria și tehnica foto într-o marelă creație.



FOTOGRAFIA DE NATURĂ
Sfaturi de fotografiere oferite de profesioniști din domeniul peisaj, macro, wildlife.



FOTOGRAFIA ALB-NEGRU
Această carte vă oferă sfaturi de tehnică și editare a fotografiilor monocrom.



CREATIVITATE ÎN EDITAREA FOTO
Ghidul vă ajută să prelucrați portretele în mod surprinzător, într-o colecție de trucuri și rețeturi de imagini ușor de aplicat.



FOTOGRAFIA DE PORTRET
Această carte vă va ajuta să obțineți fotografii de portret mai bune în studio sau în aer liber.



10 DESTINAȚII FOTOGRAFICE DIN ROMÂNIA
Mihai Moiceanu vă oferă sfaturi foto, ilustrate cu imagini din zece zone pitorești ale României.



250 SFATURI DE EDITARE FOTO
Această carte cuprinde peste 250 de sfaturi practice pentru editarea foto, pentru cei care utilizează Photoshop și Elements.



FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE
Ghidul explică cele mai importante reguli de compoziție, oferind sfaturi tehnice profesionale.



PHOTOSHOP CS5
Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și retuşării foto digitale cu ajutorul aplicației Adobe Photoshop CS5.



500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIERE
Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diverse subiecte ale fotografiei digitale.

Cartile pot fi comandate online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:



COMANDAȚI CU TELEFONUL VOȘTRU!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cartile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosiți camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!!

Aplicații gratuite: iScanner, Barcode, ScanLife – iPhone: BarcodeScanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android: iScanner, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – BlackBerry: QR Reader, BeeTagg, Newsreader – Windows Phone 7, Upcode – Symbian

NOTĂ: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără a notifica prealabil!

Scanează codul de mai jos





Logitech G710+

O tastatură mecanică de categorie grea

Distribuitor în România: Preț 670 lei

Perifericele Logitech destinate gaming-ului sunt apreciate de foarte mulți utilizatori pentru reușita acestora de a îmbina tehnologia inovatoare și designul sobru, elegant, într-un tot ermetic – altfel spus, o fuziune perfectă între calitate și clasă. Din punctul meu de vedere, Logitech este genul de brand orientat spre un segment de consumatori pasionați de joacă la adăpostul întinericului oferit de camera din mansonă – game-merul solitar, trecut de 20 de primăveri, ahtiat de povești lungi și campanii single player interminabile; așa văd eu, prin prisma Imaginației mele nerdy, cumplătorul sofisticat, aflat într-o permanentă căutare de avantaje tehnologice. Deoarece nu am pus niciodată accent pe tastatură (utilizez aceeași X7-G800 de când a văzut lumina zilei), Logitech G710+ a fost un exercițiu de adaptabilitate, o parte din mine refuzând instinctiv ideea că un sistem de switch-uri mecanice poate să-mi

ofere un boost de performanță clar și o justificare pentru investiția financiară nu tocmai de ignorat. Tehnologia comutatoarelor "mecanizate" păstrează încă un statut exclusivist, ce vizează un target de consumatori capabili să aprecieze la valoare justă avantajele oferite de acest sistem – lucru pe care l-am înțeles imediat ce anti-ghosting-ul disponibil pentru fiecare dintre cele 110 taste active, alături de feedback-ul tactil unic, și-au intrat în rol.

Stealth-like

Am început prin a aminti de funcția anti-ghosting, foarte utilă în cazul jocurilor al căror control este dependent de tastatură – dacă mă gândesc mai bine, cu excepția unor MMO-uri ce permit comenzi macro, nu îmi vin în cap alte categorii. La exterior, G710+ se face remarcată prin design-ul angular, ce amintește de un

avion stealth agresiv. Fiecare unghi se îmbină armonios cu cel adiacent, creind o senzație de fluiditate dinamică a liniilor. Producătorul a inclus în pachet și un palm-rest detașabil, conectat printr-o articulație la corpul principal al tastaturii, fără de care mâinile nu își găsesc o poziție naturală. Grupul WASD – de importanță majoră pentru noi, gamerii – și săgețile direcționale ies în evidență printr-o culoare diferită și un modul de iluminare LED cu configurație separată, facilitând reglarea intensității în trepte. LED-urile sunt amplasate în partea de sus a fiecărei taste, deasupra comutatorului mecanic. Din această cauză, simbolurile semi-transparente au trebuit gravate într-o poziție slăbilă. Nu îmi explic de ce Logitech a mers pe variantă iluminării într-o singură culoare, albul rece fiind o alegere deloc inspirată. Chiar și pe un nivel de intensitate redus, contrastul poate duce la disconfort; o culoare caldă, mai puțin agresivă era de preferat într-o sesiune lungă de joacă pe întineric. Pe de altă parte, conectică este foarte bine gândită: un cablu destul de gros, îmbrăcat în cauciuc fin, pleacă din partea superioară și face legătura cu PC-ul prin doi conectori USB. Am apreciat implementarea unui port suplimentar USB 2.0, prezența acestuia permițând conectarea unui dispozitiv direct la tastatură, fără să necesite accesul la panoul plăcii de bază. E mai util decât pare la prima vedere și aduce un mare plus pe lista de calități a modelului G710+. O altă găselniță simpatice este includerea unor fante pe suprafața inferioară, cu rol în gestionarea cablului câștilor, aspect extrem de practic atunci când firele de pe birou vă dau bătăi de cap. Încet, dar sigur, tastatura celor de la Logitech începe să-și justifice prețul piperat. Micile detalii fac, de cele mai multe ori, diferența dintre un produs inovator și unul mediocru.

Mecanic switch, un nou concept?!

Știe cineva trupa la care face aluzie titlul acestui paragraf? Nu? Okay, e bine și așa rău. În altă ordine de idei, mulți recenzori au ridicat sistemul mecanic la statutul de tehnologie SF cu proprietăți divine. În realitate,

Dimensiunile tastaturii sunt potrivite, chiar și cu palm-rest-ul atașat.



Se pot observa cele două piciorușe pentru susținere și fanta utilă în cable management.

Tarif SMS:
6 EUR plus TVA
în oricare dintre rețelele
Orange, Vodafone sau Cosmote

Roccat Kone[+]

O mașină de luptă dezlănțuită

Distribuitor: X-Bi Preș

Mi-am petrecut luna trecută în compania unui mouse destinat gaming-ului, un produs elegant și practic, aflat undeva între mainstream și high end. Roccat Savu – căci despre el e vorba – mi-a trezit apetitul pentru tehnologia germană cu denotații finlandeze. Acestea fiind spuse, trebuie să recunosc că m-a bucurat prezența vârfului de gamă din oferta Roccat în pachetul cu gadget-uri primit de la redacție. Până la urmă, modelul Kone a asigurat de unul singur prestigiu producătorului german, grație calității construcției și designului inovator – atribute de care varianta [+] nu duce lipsă. În traducere aproximativă, termenul „kone” echivalează cu „mașină”, as în „machine”. Rareori un nume definește atât de bine produsul căruia îi aparține, Kone[+] poziționându-se în topul celor mai performante mouse-uri de gaming disponibile la ora actuală pe piață, luând în considerare specificațiile tehnice oferite de producător și comportamentul mai mult decât decent din probele practice. Forma hibridă interesantă sare imediat în ochi, alungirea butonului de clic-dreapta indicând un design orientat mai degrabă spre utilizatorii stângaci. De fapt, ideea din spatele acestei jonglerii ergonomice pleacă de la proporția reală a mâinii, degetul mijlociu având în mod normal o lungime ceva mai mare decât arătătorul. Rezultatul este o poziție naturală de sprijin, ce oferă control maxim al mișcărilor. Roccat Kone[+] este un mouse masiv, cu dimensiuni impunătoare și o greutate ridicată, fapt care îi face aproape inutilizabil dacă nu sunteți un adept al prizei palm grip. Un sistem de greutate compus din patru pastile metalice, fiecare cântărind 5 g, ajută la echilibrarea forțelor inerțiale în cazul mișcărilor bruște, sporind

Senzorul și sistemul de greutate

precizia comenzilor.

Contactul cu pad-ul se face prin trei piciorușe de teflon, rezistența

rezultată din frecarea cu suprafețele textile (eu l-am utilizat pe un pad Steelseries QcK) fiind minimă.

Amplasat central, senzorul Pro Aim Laser 6000dpi, cu o rezoluție de 10.5 megapixeli și 1000Hz polling rate, percepe cu acuratețe chiar și cea mai mică mișcare.

Într-adevăr, te aștepți să muște.

Mai mult, Kone[+] integrează un sistem Tracking & Distance Control Unit (TDCU), ce permite customizarea distanței de la care senzorul înregistrează schimbările de poziție. Prin intermediul softului dedicat, funcțiile celor 10 butoane sunt programabile, numărul de combinații putând fi dublat prin intermediul tehnologiei Easy-Shift[+] – un fel de tastă SHIFT, cu rol de adăugare a unei calități suplimentare pentru fiecare buton. Configurațiile personalizate se pot aplica și asupra funcționalității TDCU, eliminând efectul de pick-up-flight pe orice suprafață. Profilurile personalizate și comenzile macro sunt salvate în memoria internă de 576kB, acestea putând fi asociate individual fiecărui joc. Două benzi LED multicolore decorează „cocașă” marelui Kone[+], iluminarea având un rol estetic plăcut, pe lângă indicarea profilului selectat. Rotița de scroll 4D a primit un tratament special, Roccat îmbunătățind semnificativ construcția și utilitatea acesteia în orice aplicație. La un preț aproximativ de 430 de lei, Kone[+] este o investiție inteligentă – asta dacă vă aflați în căutarea unei adevărate mașini eficiente de luptă și nu sunteți genul care se mulțumește cu puțin. ▶ **Aldan**

ROCCAT™ KONE[+] | DRIVER V 1.49 | FIRMWARE V 1.45

KONE[+] MOUSE SETTINGS

ROCCAT SET THE RULES

ADVANCED CONTROL

TRACKING CONTROL UNIT – CALIBRATION

STEP 1 START CALIBRATION

STEP 1 START CALIBRATION

Use the TCU (Tracking Control Unit) calibration to optimize the Kone[+] laser sensor for your mousepad surface and boost your tracking performance

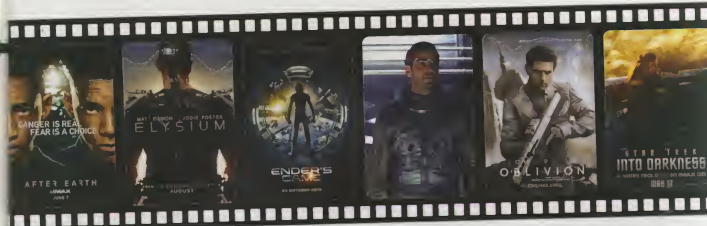
PLEASE NOTE: Don't forget to re-calibrate the TCU once you change your mousepad or switch-out the TCU function. The Color skin works best on single colored surfaces. Please don't move your mouse after pressing "START"

START CALIBRATION

CANCEL

RESET

OK APPLY CANCEL



Preview: SF-uri 2013

Preveдем o lună simplă în care aveam de gând să mă duc la G.I. Joe: Retaliation și la Vânătoarea (Jagten), după care să vă povestesc despre ele și gata. Viață ușoară de golani! Dar... nimic mai departe de adevăr! Dacă G.I. Joe-ul anterior m-a încântat prin nebunia lui, prin faptul că nu se lua niciodată în serios și totuși te surprindea mereu cu o nouă secvență incredibilă, cel curent m-a lăsat cât se poate de rece. E atât de plictisitor, încât refuz să-l pun în revistă. Totul e serios, negru, răzbunător, bleah. Am încercat apoi să-l înlocuiesc, dar cu ce? Foarte slabă perioadă. Vânătoarea știm că va fi bună, pentru că în ultimii ani rar au dat-o în bară țările nordice. Tot ce am văzut de la ei, fie din Norvegia, Suedia sau din Danemarca, m-a surprins din toate punctele de vedere. Jagten nu poate fi însă recomandată. Nu mă înțelegi greșit, este una dintre cele mai bestiale drame pe care le-am văzut în ultimii ani, jucată și prezentată demențial. Dar – este atât de puternică, te încinge și dă cu tine de pământ într-un așa hal, încât nu pot să-l propun ca film de văzut la cinema. Mai ales dacă avei cureaua cu +5 empatie la voi. Cu cât vor fi mai mulți oameni în sală, cu atât vă veți slăbi mai incomod. Îl recomand însă pentru acasă, mai ales că problema ridicată va fi una cu atât mai pregnantă, cu cât viitoarele generații se vor dezvolta mai rapid.

Salvarea a venit odată cu vizionarea trailerului filmului Elysium, care m-a trimis într-o spirală a S.F.-ului, în căutarea celor mai promițătoare titluri ale lui 2013. Ce am descoperit m-a încântat pe de o parte, și d-abia aștept să vă povestesc, dar m-a și

turbit, pentru că, în continuare, filmele de gen, produse, sunt prea puține. Pelicule care să uimească, să „încante”, să deschidă ochii. Pentru mine S.F.-ul adevărat nu este despre Super Eroi și nici despre lumi paralele sau fantastice. Filme pe care, de altfel, le apreciez, dar nu pot pune, de exemplu, pe același palier, Cloud Atlas cu District 9. S.F.-ul pe care-l caut eu înfometat este bine înfipit în realitate, deși, de cele mai multe ori, departe în viitor. Oblivion pare unul dintre ele, iar filmul ar trebui să fie deja pe ecrane în momentul în care citiți aceste rânduri, cu un Tom Cruise într-o altă misiune imposibilă, de data asta teleportat într-un viltor sumbru. În care este trimis să extragă ultimele resurse ale pământului. Sper ca Joseph Kosinski să dea lovitura cu acest titlu și să continue să facă S.F.-uri. Nu a mai făcut decât TRON: Legacy până acum, dar vād că-și dă interesul, e tână și are și înținare, până la urmă ne surprinde el cu ceva. În mai o să avem parte de Star Trek: Into Darkness. Mi-a plăcut prima parte a noului „serii”. Personaje cu personalitate, acțiune furibundă, poate chiar prea furibundă pentru un Star Trek, aventură, dramă, umor. Filmul nu poate fi considerat, după părerea mea, unul Hard S.F., iar din noul secvențe se pare că direcția pe care se duce este chiar mai rea. Super Eroi, răzbunări, prea multe explozii și culorare. Dă Doamne să mă contrazică. În iunie avem After Earth, cu un Will Smith plus fiul, atât în film, cât și în realitate, întorcându-se pe un Pământ părăsit, dar plin de viață, răzbunătoare. E ceva cu răzbunarea și cu Pământul care se duce dracul în aproape toate filmele S.F. din acest an. Chiar nu mai avem alte idei? Mă rog! Scris și

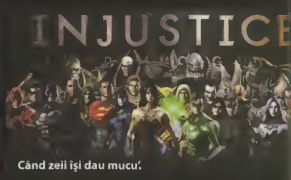
regizat de M. Night Shyamalan, cel care ne-a mai încântat și cu The Sixth Sense, dar și cu Unbreakable, presupun că o să fie, lăsând la o parte idioțenia ideii unor animale răzbunătoare, desul de interesant. Poate și cu un sfârșit sucul, să ne stea mintea-n loc. În august vine Elysium, scris și regizat de Neill Blomkamp, o persoană în care nu au crezut mulți, dar căruia acum, după District 9, i s-au pus la dispoziție bani să facă ce vrea mușchii lui. Pentru mine filmul este cel mai anticipat S.F. al anului. Nu datorită lui Matt Damon sau lui Jodie Foster, ci pentru că Neil a arătat că poate face minuni cu bani puțin și că lubeste tehnologia, deci cu greu vom vedea aberații în filmele lui. Trailerul îmi pare în același timp minunat și penibil. Un om, chiar și așa, dotat cu un exoschelet, să se la trântă de unul singur cu partea bogată a lumii? În octombrie avem Gravity, un film ce pare mai serios, care lasă exploziile și aventura doar de dragul de a le avea de o parte și încercă să ne încante cu Sandra Bullock și un George Clooney, în derivă, în spațiu, în încercarea de a se întoarce pe Pământ după ce nava lor a fost avariată de câteva rămășițe spațiale. În noiembrie pornim Jocul lui Ender, un film făcut după una din cele mai bune cărți S.F. ale tuturor timpurilor. Mulți sunt de părere că Orson Scott Card și-a vândut sufletul pentru a o scrie, atât de mult a reușit să anticipeze cum o să evolueze tehnologia, IT-ul, jocurile electronice. Problema este că la o așa carte e foarte greu să vii cu un film care să-i facă cinste. Sper (iar) să confirm, pentru că mai sunt alte 12-13 cărți care completează acest univers și care ar fi la fel de interesante vizual. ► **ncv**

NEXT ISSUE*

review

Luptă pentru supraviețuire!

THE LAST OF US



*Cu titlu informativ

क

la oricare dintre revistele noastre și primești automat* un Card Hama micro SD 8GB + adaptor



Abonament BONUS
12 apariții



Abonament **BONUS**
12 apariții



Abonament BONUS
12 apariții

Librăria
CHIP
ONLINE.ro

Cărțile din colecția **CHIP KOMPACT** pot fi comandate și online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate din magazine, librării sau online:



Librărie.net



Abonamente „BONUS“

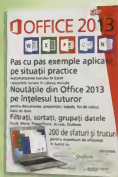
Revista	Doresc abonamentul începând cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			125,48 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + BONUS <input type="checkbox"/> Card <i>harma</i> micro SD 8GB + adaptor			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			131,98 lei	
LEVEL - 12 apariții + BONUS <input type="checkbox"/> Card <i>harma</i> micro SD 8GB + adaptor			144,00 lei	
FOTO VIDEO - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			107,98 lei	
FOTO VIDEO - 12 apariții + BONUS <input type="checkbox"/> Card <i>harma</i> micro SD 8GB + adaptor			119,00 lei	
Total general de plată:				

Completati online la adresa <http://www.chip.ro/interier> lista de abonamente si trimitemi aceasta pagina la completata si abonamentele alese si cu datele dumneavoastra, impreuna cu dovada platii (cupon chitanta), ordin de plata sau mandat postal pe e-mail la adresa abonamente@360.ro, pe fix la numarul 0268-415158 sau poarta la adresa: Bld. Scutului, OP2 Chișinău, 500330 Drapov. Pentru orice alte detalii si platiile noastre va rugam să ne contactati pe e-mail la shop@chip.ro sau la telefonul 0268-415158, 0723-570511, 0744-754000. Inspector 30, la fax 0268-415158.

Denumirea firmei
 Numar vouchere
 Valuta Cursul
 Nr. Nr. Sc. Ap.
 Localitate
 Cui s' platit Județ
 Valoarea e mai
 Nu s' platit la data de la nr. al poștei/ordinului de plată nr.
 Nu s' platit înainte, cu suma Semnatura

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-415158 sau prin e-mail la shop@chip.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completarea acestor formulare sunt de acord la informația menționată mai sus, precum și preluarea și se introduce în baza de date a 3 D Media Communications SRL, va fi utilizat pentru activități de marketing direct și corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12, 18 din Legea 677 din 2001 (dispoziții de utilizare a datelor de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale și de a nu adresa plângeri. Pentru eventualele dorințe de schimb sau răgăsi și în orice caz, în scris, adresați 3 D Media Communications SRL, OPD, CPA 5005300 Buzovschi sau prin e-mail la 0268 421518. 3 D Media Communications a înlocuit în înregistrul de evidență a prelucrării de date în caracter personal la RAS PCCP sub numărul 4202.



OFFICE 2013

Noua suită de birou lansată de Microsoft a fost regândită în detaliu. Alăcu cu să obții cea mai bună productivitate utilizând Excel, Word sau PowerPoint.



WINDOWS 8

Tot ce trebuie să știi despre cel mai recent sistem de operare lansat de Microsoft.



PHOTOSHOP CS6 FĂRĂ SECRETE

Sfaturi, trucuri și tehnici ale acestor versatili Adobe Photoshop, esențiale pentru designul web.



LINUX - INSTALARE, CONFIGURARE ȘI TWEAKING

Sfaturi și trucuri pentru folosirea sistemului de operare Ubuntu și a lui Libre Office.



GHIDUL COMPLET AL UTILIZATORULUI DE ANDROID

Alăcu cum poți folosi la maximum platforma Android.



WEBSITE CU JOOMLA! 2.5

Învăță conceptele de bază ale unui popular sistem de gestionare a conținutului.



CSS - TEHNICI ESENȚIALE

Folosind tehnici CSS din această carte, poți să modernizezi fețele cu arată unele dumneavoastră.



TEHNICI DE WEB DESIGN

Învăță și aplică cele mai noi tehnici HTML, CSS, JavaScript, Photoshop și Flash.



EXCEL 2010

Prin această carte, vă ghidăm primii pași în extragerea, agregarea și analiza datelor, adică un prim contact cu conceptul Business Intelligence.



FANTASY ART

Un ghid care nu trebuie să lipsească din biblioteca oricărui amator de artă care dorește să învețe să creeze personaje și scene fantastice!



INVAȚĂ CU PROFESIONIȘTII INDESIGN

Vei descoperi ghidul profesioniste de foloase a unelelor din InDesign, sursă de inspirație și o sursă de tehnici profesionale.



HTML5: GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI

Faceți primii pași, cu ajutorul acestui ghid, în tehnologia care va marca viitorul webului.



OFFICE 2010

Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.



PRINCIPII DE WEB DESIGN ATTRACTIV

Ghidul deosebit de prețios și va transforma cu ușurință într-un designer scutit!



WINDOWS 7

Carta cuprinde sfaturi de configurare și tuning pentru sistemul de operare Windows 7.

Cărțile pot fi comandate online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:



COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorete! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului a dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o pomipi pe telefon și folosiți camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați click, iar aplicația vă va redirecționa prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CĂȚEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife - iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark - Android; ScanLife, Beelogs, QR Code Scanner Pro - BlackBerry; QR Reader, Beelogs, Neoreader - Windows Phone 7; Upcode - Symbian

NOTĂ: Prețurile din afertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără a notificare prealabilă!

Scanează codul de mai jos



În ediția lunii **aprilie 2013** veți putea citi:

DVD

24,98 lei

**PACHET
PROMOȚIONAL!**

CHIP

GO DIGITAL

CHIP DVD + CARTE

**DOAR
24,98 LEI**

CANVAS VIDEO AUDIO FORMS
**Tehnici de
DESIGN HTML**

UEFI: haos în loc de BIOS

Succesorul BIOS-ului provoacă probleme la instalări

◀ 68

Următoarea generație de super-virusi

Vulnerabilități în sisteme de operare, Smart TV-uri și dispozitive mobile.

◀ 30

▶ 44 Imperiul Samsung

De la comerțul cu pește la afaceri de miliarde de dolari. Ce-i mai rezervă viitorul?

Rețeaua rez
cablu sau w

Start rapid
Porniri XP, V

▶ 112 în câteva se

CANVAS VIDEO AUDIO FORMS

**CHIP
KOMPAKT**

**Tehnici de
DESIGN HTML**



SURSE DE INSPIRAȚIE

Tocuri HTML5

Cele mai interesante site-uri

Cele mai bune instrumente online

de design

GHIDURI PROFESIONISTE

Formulare fără erori

Aplicații interactive

Reprezentări grafice

Aplicații mobile

CHIP DVD + CARTE

**DOAR
24,98 LEI**

PACHET PROMOȚIONAL